



Soft-World Magazine

COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

全球資訊網 http://www.swm.com.tw/

PC POWER

國際中文版

雜誌社

2001 / 144 APRIL 144

封面物語



遊戲極品堂

- 52 風雲-帝釋天
- 56 緑野仙蹤
- 60 魔法門8: 毀天滅地
- 64 機甲爭霸戰4
- 68 九英雄物語
- 72 幽城幻劍錄
- 74 終極動員令之變而者
- 76 蓋亞大地傳說







攻略白皮書





114 學生騎士團 - 最佳戰力培養提示

SOUGHT INTEREST
浣花洗劍錄8
自由與榮耀9
日劫二10
幻獸魔石11
野蠻世紀12
魔域爭霸13
特勤機甲隊 414
真愛密碼二15
神鬼奇兵16
善與惡17
網錢商店大富翁18
暗黑武士道19
浩劫重生20
吸血鬼: 惡夜獵殺21
職棒大聯盟200122
好膽嘜走23
職業越野賽200124
鬼妮25
時空戰士26
零號特警27
High Heat Major League Baseball28
Hostile Waters: Antaeus Rising29
好速之徒30
危星任務31

遊戲解剖室

図hc A ME AT 不 額

152 巨獸島

154 魔法花園 - 芙羅蕾

156 古墓奇兵 5~回憶錄

158 傲世三國









EDITORIAL

總總籍 ch le f@swm. com.tw 李俊賢 Herbert tee.Editor-in-Chief 總編助理 Lyllian Lee.Secretary secretary@swm.com.tw Dragon Lee Managing Editor dragon@swm.com.tw Serena Fan .Editor serena@swm.com.tw 文字編輯 郵序器 Cheng Isung.Assistant Editor editor@swm.com.tw 文字編輯 强士豪 Leaflet Yeh.Editor leaflet@swm.com.tw 技術主場 歐宗廷 Richard Oo.Technical Editor smwc d3@s wm com tw 附重編輯 A-Bo Kuo Homepage Editor webmaster@swm.com.tw May Ling Kuo. Art Director art@swm.com.tw 美物編輯 Bany Yeh. Art Editor bany@swm.com.tw 美海縣輯 呂戚珽 Clare Lu.Art Editor apple@swm.com.tw 黄衡助理 Irene Wu. Assistant Art Editor gini@swm.com.tw Allen Chang, Feature Editor webmaster@soft-world.com 計畫雜組 陳志明 Wing Chan.Editor ultraman0email.gon.net.tw 駐日編輯 李静芳 Jess ica Lee,Editor

廣告部 ADVERTISING

(高雄) 廣告主任 Lisa Tseng, Advertising Supervisor advert. I seeswin. com. tw 複響芬 kelly Mu.Advertising Secretary ke 11y@swm.com.tw 陳宣鏡 Michelle Chen. Advertising Secretary Janyeswn.com.tw 高遊/廣告現線 07-8151063 台北/廣告取線 02-27889220時320 (81) 廣告企劃

CONTRIBUTING EDITORS

特約羅賴 舒德全、吳建煌、万榮隆

·劉紹毅、徐國張、前伯翰·劉建良、張世松、李 監、李彦志 特約作家

王脉文、略婷婷、黄啓禎、卜起經、林建中、葉文明、朱紹祖、朱原弘 張裕敬、迩姓成、紀榮綱、陳俊弘、盧紀君、朱棣恆、傅冠彰、彭日貴 賀鴻鏡、黄俊銘・林旭中、精福嘉、余家愷・劉建台、朱金銘

特約封節設計 蘇執斐

出版 PUBLISHMENT

發行所 智冠科技股份有限公司

電 活 886-7-8150988 223 224 傳真:886-7-8151064

高雄市806前續區廣建路1-16號13F 址 地

13F. No. 1-16. Kuo-Chien RD., Kaohslung 806, TAIWAN.

高雄郵政18-69號信箱 投稿德箱

訂閱服務 Order & Service

07-81 13907 訂戶服務

劃撥帳戶 智冠科技(股)公司 劃撥帳號 = 41941885

訂閱價目 (一年期新訂戶) 請多加利用本刊所提供之劃換單

國内NT\$1980 (掛號另DDNT\$200) (以下金额包含一年期報 越費用及 各地區航空都容費,請以歷票或信用卡付款)

亞洲NT\$5100 (書大陸、港、澳、大洋洲)

支援廠商 INFO & PRINTING

法律順問

實贏法律事務所

TEL : 886-2-27058086

製版印刷

FAX : 886-2-27085628 中華彩色印刷股份有限公司 台北縣新店市實機路220億 TEL: 886~2~29150123 FAX : 886-2-29189049

台北市汇要路四段376晚7户

智冠科技股份有限公司

南區/高雄市前鎮區06機計路1-16號13機 TEL: (07)8150988 FAX: (07)8151992 北區/台北市南港路三段99-10號 TEL: (02)27889188 FAX: (02)27889295 FAX: (02) 27889 295 中国/台中市忠明路64替5號1樓 TEL: (04) 2020870 FAX: (04) 20606 10

農學股份有限公司 新店市實機路235 舊6弄6號2F

TEL: (02)2917-8022 FAX: (02)2915-6275

海外行銷業務 FOREIGN AGENCIES

暨 港 Hong Kong TEL: 2729-2781 FAX : 2728-0999

E-mail:softword@hkstar.com

TEL: (626)288-2177 美 図 U.S.A FAX 1 (626)288-8453 E-mail:willy@soft-world.com

加拿大 CANADA TEL : (604)232-1223 FAX 1 (604)232-1222 E-mail:jeff@soft-world.com

澳 洲 Australia TEL: (02)9212-4516 FAX 1 (02) 9212-4517

E-mail:oliverwu@rivernet.com.au

TEL 1 (03) 333-0730 墨 馬 Malaysia FAX: (03) 333-0731 E-mail:softwcm@tm.net.my (275618-U)

8A Jalan Rengas Southern Park 41200 Klang Selangor Darul Ehsan

is published by Soft World International Corp. © All Rights Reserved. No part of this publication may be reproduced store in a retrieval system, or transmitted in any form, any language or by any means, without the prior permission of the copyright owner.

本刊所刊載之全部編輯內容為版權所有·非經本刊同意不得作任何形式之轉載或複製

PC POWER Zine 雜誌之内容翻譯檻

参各商標及圖形所有電器其註冊公司所有



遊戲名稱

新聞山劍俠傳

卡哇伊大作戰

九英雄物語

至高無上

召喚師之章

浣花洗翹錄

武林群俠傳

尊楽記

決戰超時空-自由與榮耀

超時空英雄傳說3-狂神降世

中華遊戲網 TFI:(02)2799-3725

- ■下列各遊戲發行時間表,係由國內廠商於本月10日前所提供之暫定資料,若 實際發片時間與本表所刊登之資料有異,請逕向發行公司查詢(請讀者參閱表 格上之發行公司資料表)。
- ■日期標示,上旬為每月1~10日,中旬為11~20日,下旬為每月21日~月底。
- ■遊戲類型之分類,皆依遊戲公司所提供之資料進行分類,若廠商方面另自定 類型,請以該公司所定之類型為準。

類型

益智

學。暗音

角色扮演

即時戰略

角色扮演

角色扮演

角色扮演

角色扮演

角色扮演

養成/角色扮演

發售日期

3月

4月

413

4月

413

4月

5月

5月

5月

5月

成本

中文

中文

中文

文印

中文

中文

文中

中文

中文

中义

http://www.chinesegamer.net

售價

末定

不定

未定

未定"

未定

未定

末定

未定

5997L

599元

金庸群俠傳CNLINE	網路遊戲	中文	7月	未为
晟業資訊 TEL: (02) 2543-2222 FAX: (02) 2522-3819	http://www.ai	rgo.com.	tw	1
遊戲名桶	類型	版本	發售日期	II.
自由與榮耀	团時戰略	中文	4月	未
華義國際 TEL:(02)8789-0099 FAX:(02)8789-1196	http://www9	waei.net		
遊戲名稱	20位	版本	發售日期	14
夢幻小狗	電險	中文	3月	699
大法師 (The 4th coming)	線上角色扮旗	中文	3月	来
火線風驟(ECHECON)	别鄉	英文	3月	900
古胤群俠傳	角色扮演	中文	4月	未
月球計劃(The Moon Project)	EDII5 戦略	英文	4月	980
基析8 (Wizardy 8)	角色扮演	中文	4月	未
特酚機甲隊4 (Power Dolls 4)	領略	中文	5月	980:
厄夜叢林三部曲(Blair Witch 3)	動作	英文	5月	890
鏡子戰爭 (Mirror War)	角色扮演	中文	5月	890
江湖本色(Max Rayne)	動作	英文	6月	1080
勇者傳說(Metin)	線上角色扮演	中文	6月	未:
幻境伏魔錄 (Ghost Killer 2)	即時角色扮演	中文	6月	890
松崗休閒軟體 TEL: (02) 2704-2762 FAX: (02) 2704	-4454 http://	www.unal	s.com.tw	
遊戲名稱	類型	版本	發售日期	14,
工業巨人超值版 (Industry Giant)	經營策略	英文	3月	299
津波 2265中文版 (Tsunami 2265)	日式機甲	中文	3/-	890
好膽廢走(No Escape暫譯)	動作射擊	英文	3月	990
未來戰爭(Mission Humanity)	即時數略	英文	3月	890:
罪惡之都 (Crime Cities)	動作射擊	英文	3月	890
巧克力大作戦(M & M)	益智動作	英文	4月	309
銀河生死鬥二 Tribes 2	動作射擊	英文	4月	1200
奪實奇謀中文版(Louvre:The final curse)	冒險	中文	4月	990
神遊威尼斯中文版 (Venice暫譯)	純網路連線	中义	4月	990
Think X(名稱未定)	公 智	英文	4月	199
Keep The Balance (名稱未定)	益智	英文	4月	299
職業越野費2001 (Pro Rally 2001)	競速	英文	4月	890
地獄火 (Hell Copter類譚)	動作射撃	英文	4月 5月	599 990
閃擊點行動中英文版(Operation Flashpoint類譯)	動作射擊	中文		299
虚擬寵物三合一中文版(Virtual Pets暫譯)	確物養成	中文	5月 5月	250
國家娛樂系列1] 麻將+撞球	人衆娛樂	中文	5月	799
行遍天下(Insane對譯)	競速	英文	6月	750
撞球質英寶(World Championship Snooker暫譯)	運動	英文	6月	799
越野舊英2.0 (Colin McRae Rally 2.0暫譯)	競速	中文	6月	990
聖劍無敵中英文版(Severance:Blade of Darkness暫譯)	角色扮演	中又	OF	990
台灣光榮綜合資訊 TEL: (02) 2345-0020 FAX: (02)	2345-0122		The State of	45.11
遊戲名稱	独立	版本	發售日期	1
三國志7威力加強版	製略	中文	2001年第一季	980
信長之野望一嵐世紀	戰略	中文	2001年第一季	1350



第三波資訊 TEL:(02)8780-3636 FAX:(02)8780-5656 http://www.acentwp.com	.tw
546 AND 574 LIS	告日期 皆價
吸血鬼: 惡夜獵殺 (Vampire) 角色扮演 英文 4月	1000
機甲爭霸戰4復仇者 (Mech Warriors 4) 動作 中文 4月	
職棒人聯盟2001 (Baseball 2001) 運動 英文 4月	
高爾夫2001 (Microsoft Golf 2001) 連動 英文 4月 遊戲夢工廠 (Plus Game Pack)	
遊戲等工廠(Plus Game Pack)	
神鬼巫師 (Wi Zards & Warr iors) 角色扮演 英文 5月	
Project IGI 動作 英文 5月	The same of the
潘朵拉寶盒 (Pandorh Box) 益智 英文 5月	
隨狂大郵拼(Racing Madness) 運動 英文 5月	
俠智遊4 角色扮演 中文 5月	The second second
旭力亞有限公司 TEL:(02)2726-3136 FAX:(02)2726-2486 http://www.coco168	
	耳日期 售價
六道天書- 英國國天閣- 英國國天閣- 英國國天閣- 英國國天閣- 英國國天閣- 中文 3月- 大道大書- 中文 3月- 大道大書- 中文 3月- 大道大書- 中文 3月- 中文 3月	77.27.4
AKUMA 動作角色扮演 中文 5月	
夢之國 (Dream Country)	
徽筆小新之動感樂團大窩翁 益智動作 中文 7月	
少林足球 動作 中文 7月	未定
馬場大亨Online 養成角色扮演 中文 7月	
超神Z	
咸蛋超人之戰略遊戲咸蛋超人之人窩翁角色扮演中文9月咸蛋超人之人窩翁10月	
釣魚王 模擬 中文 10/	
明日工作室 TEL: (02)2570-7095 FAX: (02)2579-4562 http://www.cartoo	
女神守護者 策略 中文 3月	占日期 店 價 299元
快樂上班族 養成角色扮演 中文 5月	
美少女手札 養成 中文 6月	
天概 即時戰略 中文 7月	
虚擬人生SLG 策略 中文 8月	
台灣帝技爺如 TEL: (02)2747-2278 FAX: (02)2760-1548 http://www.tgl.com.t	
A STATE OF THE STA	9 2 1 1151 4 1 2015
神月記事 動作角色扮演 中文 3月	古日期 哲價
蘇第4月種曲2 2001年版 2530 由立 AE	599元
蘇省幻想曲2 2001年版 益智 中文 4月 神奇傳說語音版 角色扮演 中文 5月	599元 468元
蘇省幻想曲2 2001年版 益智 中文 4月 神奇傳說語音版 角色扮演 中文 5月 銀河創世紀傳說(名稱暫定) 策略 中文 6月	5997c 4687c 5997c
神奇傳說語音版 角色扮演 中文 5月	599元 468元 599元 末定
神奇傳說語音版 角色扮演 中文 5月 銀河創世紀傳說(名稱暫定) 策略 中文 6月 英特衛多媒體 TEL:(02)2999-6768 FAX:(02)2999-7707 http://www.interwise	599元 468元 599元 末定
神奇傳說語音版 角色扮演 中文 5月 銀河創世紀傳說(名稱暫定) 策略 中文 6月 英特衛多媒體 TEL:(02)2999-6768 FAX:(02)2999-7707 http://www.interwise 遊戲名桶 類型 版本 發生 時間機器中文版(Time Machine Chinese Version) 胃機 中文 3月	599元 468元 599元 末定 .com.tw 雪日期 售價 未定
神奇傳說語音版 角色扮演 中文 5月 製河創世紀傳說(名稱暫定) 策器 中文 6月 英特衛多媒體 TEL:(02)2999-6768 FAX:(02)2999-7707 http://www.interwise 遊戲名稱 類型 版本 發生 時間機器中文版(Time Machine Chinese Version) 胃極 中文 3月 引魂者中文版(Soul Bringer Chinese Version) 角色扮演 中文 3月	599元 468元 599元 末定 .com.tw 雪日期 售價 末定
神奇傳說語音版 角色扮演 中文 5月 銀河創世紀傳說(名稱暫定) 策器 中文 6月 英特衛多媒體 TEL:(02)2999-6768 FAX:(02)2999-7707 http://www.interwise 遊戲名桶 類型 版本 發生 時間機器中文版(Time Machine Chinese Version) 冒險 中文 3月 引魂者中文版(Soul Bringer Chinese Version) 角色扮演 中文 3月 新超擬真保齡球2001(Bowling 2001) 運動 英文 3月	599元 468元 599元 末定 .com.tw 5日期 售價 末定 980元 末定
神奇傳說語音版 角色扮演 中文 5月 銀河創世紀傳說(名稱暫定) 策略 中文 6月 英特衛多媒體 TEL:(02)2999-6768 FAX:(02)2999-7707 http://www.interwise 遊戲名桶 類型 版本 發生 遊戲名桶 類型 版本 發生 引魂者中文版(Time Machine Chinese Version) 實驗 中文 3月 引魂者中文版(Soul Bringer Chinese Version) 角色扮演 中文 3月 新超凝真保齡球2001(Bowling 2001) 運動 英文 3月 IHRA Motorsports(中文名稱未定) 運動 英文 3月	599元 468元 599元 末定 .com.tw 雪日期 售價 末定 980元 末定
神奇傳說語音版 角色扮演 中文 5月 銀河創世紀傳說(名稱暫定) 策略 中文 6月 英特衛多媒體 TEL:(02)2999-6768 FAX:(02)2999-7707 http://www.interwise 遊戲名桶 類型 版本 發生 時間機器中文版(Time Machine Chinese Version) 胃極 中文 3月 引魂者中文版(Soul Bringer Chinese Version) 角色扮演 中文 3月 新超擬真保齡球2001(Bowling 2001) 運動 英文 3月 IHRA Motorsports(中文名稱未定) 運動 英文 3月 冰風之谷資料片-寒冰之心(Icewind Dale-Heart of Winter) 角色扮演 英文 3月	599元 468元 599元 末定 .com.tw 与日期 售價 末定 980元 末定 未定
神奇傳說語音版 角色扮演 中文 5月 銀河創世紀傳說(名稱暫定) 策略 中文 6月 英特衛多媒體 TEL:(02)2999-6768 FAX:(02)2999-7707 http://www.interwise 遊戲名桶 類型 版本 發生 遊戲名桶 類型 版本 發生 引魂者中文版(Time Machine Chinese Version) 實驗 中文 3月 引魂者中文版(Soul Bringer Chinese Version) 角色扮演 中文 3月 新超凝真保齡球2001(Bowling 2001) 運動 英文 3月 IHRA Motorsports(中文名稱未定) 運動 英文 3月	599元 468元 599元 末定 .COM.tw 雪日期 售價 末定 980元 末定 末定
神奇傳說語音版 角色扮演 中文 5月 報刊創世紀傳說(名稱暫定) 策略 中文 6月 英特衛多媒體 TEL:(02)2999-6768 FAX:(02)2999-7707 http://www.interwise 遊戲名桶 類型 版本 發生 時間機器中文版(Time Machine Chinese Version) 青極 中文 3月 引魂者中文版(Soul Bringer Chinese Version) 角色扮演 中文 3月 新超擬真保齡球2001(Bowling 2001) 連動 英文 3月 1HRA Motorsports (中文名稱未定) 連動 英文 3月 水風之谷資料片 - 寒冰之心(Icewind Date-Heart of Winter) 角色扮演 英文 3月 塚風之谷資料片 - 寒冰之心(Icewind Date-Heart of Winter) 角色扮演 英文 4月 郷藏兄弟會: 異塵餘生戰略版(Fallout Tactics: Brotherhood of Steel) 策略 英文 4月 4X4 Screamer (中文名稱未定) 運動 英文 4月	599元 468元 599元 末定 COM·tW
神奇傳說語音版	599元 468元 599元 末定 未定 未定 未定 未定 未定 未定 未定
神奇傳說語音版	599元 468元 599元 末定 1
神奇傳說語音版 現の 日色扮演 中文 5月 銀河創世紀傳說(名稱暫定) 策略 中文 6月 東特衛多媒體 TEL:(02)2999-6768 FAX:(02)2999-7707 http://www.interwise 上	599元 468元 599元 未定 表定 590元 未定定 未定定 未定定 未定定 未定定 未定定
神奇傳說語音版 銀河創世紀傳說(名稱暫定) 角色扮演 中文 6月 英特衛多媒體 TEL:(02)2999-6768 FAX:(02)2999-7707 http://www.interwise 遊戲名桶 時間機器中文版(Time Machine Chinese Version) 引魂者中文版(Soul Bringer Chinese Version) 清極 角色扮演 中文 3月 中文 3月 引魂者中文版(Soul Bringer Chinese Version) 新超擬真保齡球2001(Bowling 2001) 連動 英文 3月 11RA Motorsports (中文名稱未定) 塚風之谷質料片 - 寒冰之心(Icewind Dale-Heart of Winter) 角色扮演 星宇九號:力挽狂瀾(Star Trek: The Fallen) 動作冒險 英文 4月 4X4 Screamer (中文名稱未定) 極道太保(Heist) 運動 英文 4月 0riginal War (中文名稱未定) 和rt of Magic (中文名稱未定) 鬼玩人(Evil Dead) 節段 第文 5月 6月 英文 5月 6月	599元 468元 599元 末定 1
神奇傳說語音版 銀河創世紀傳說(名稱暫定) 角色扮演 中文 6月 英特衛多媒體 TEL:(02)2999-6768 FAX:(02)2999-7707 http://www.interwise 遊戲名桶 時間機器中文版(Time Machine Chinese Version) 引魂者中文版(Soul Bringer Chinese Version) 青極 角色扮演 中文 3月 中文 3月 引魂者中文版(Soul Bringer Chinese Version) 新超擬真保齡球2001(Bowling 2001) 東動 英文 英文 3月 11RA Motorsports (中文名稱未定) 塚風之谷質料片 - 寒冰之心(Icewind Dale-Heart of Winter) / 編織兄弟會: 異應餘生戰略版(Fallout Factics: Brotherhood of Steel) 動作冒險 英文 4月 英文 4月 4X4 Screamer (中文名稱未定) 修道太保(Heist) 運動 英文 4月 英文 5月 Original War (中文名稱未定) Art of Magic (中文名稱未定) 是玩人(Evil Dead) 開時戰略 英文 5月 6月 英文 5月 6月	599元 468元 599元 末定 1
神奇傳認語音版	599元 468元 599元 末定 1
神奇傳說語音版	599元 468元 599元 1599元
## 1	599元 468元 599元 末末末末末末末末末末末末末末末末末末末末末末末末末末末末末末末末末末
神奇傳說語音版	599元 468元 599元 1599元
##奇傳說語音版	599元 468元 599元 末 100m.tw 101年 101年 101年 101年 101年 101年 101年 101
海の神の神の神の神の神の神の神の神の神の神の神の神の神の神の神の神の神の神の神	1599元 468元 599元 末 100m.tw 150
海の神の神のでは、 一次 10	599元 468元 599元 1 1 1 1 1 1 1 1 1
角色分演 中文 5月	599元 468元 599元 1 1 1 1 1 1 1 1 1
海の神の神のでは、 一次 10	599元 468元 599元 1 1 1 1 1 1 1 1 1



邦博科技 TEL:(02)8226-3558 FAX:(02)8266-	3559 http://w	ww.bornpro	com	
遊戲名稱 神示錄—神諭時刻 = 國之怒	類型	版本	發售日期	售價
神示錄—神諭時刻	動作格鬥	中文	4月	見實下私 網路付押
[00] K, NEV	戦略模擬 益智休閒	中文中文	8月 未定	克黄下数/揭铭付引 克普下数/揭铭付引
模擬建築2001 網路職棒費	運動模擬	中文	未定	免責下私 网络河
小般米闖江湖	角色扮演	中文	未定	受情下数/网络创
協和國際 TEL: (02) 2696-4866 FAX: (02) 2696-49	36 http://gam	e.kimc.com	.tw	
遊戲名稱	20 47	版本	發售日期	生價
樂高明星樂團(LOGO FRIEDS)	益智育樂	中文	3月	89071
黑洞闌徵(Far Cate)	角色扮演+即時戰略	中文	3月	未定
鬼妮 (Oni)	動作射擊	英文的中文手册	3月	未定
G速顫峰(Warm upl)	賽車模擬	中文	4月	未定
Times of Confict 實證實具2	角色扮演 和時數略 戀愛慢艇	中文	4月 5月	未定
永遗的伊蘇2	角色扮演	中文	5月	未定
Will principalities were removed to the control of	Transporting transport	ttp://www.	gamania.co	- Name - Description
遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
決戰王朝	即時戰略	中文	3月	未定
烈焰奇兵	角色扮演	中文	3月	未定
Her Knights	角色扮演	中文	4月	未定
便利商店工資料片-網咖	策略經營	中文	5月	未定
	FAX: (02) 2367-895			
遊戲名稱	類型	版本	報售日期	1.1 (費
署號特質 (Zero)	科幻	中文	3月	780元
風之探索者 星際開拓者(X-Frontier Gold暫定)	角色扮演 飛行模擬	中文 英文	3月 4月	未定
温原開発度(XTYONCIET GOID書走)	策略模擬	中文	5月	未定
安峻科技 TEL: (02)2253-5766 FAX: (02)2258-9		The second	to Australia	7 6 6 7
遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
九英雄物語	策略角色扮演	中文	4月	果定
至高無上	角色扮演	中文	4月	未定
皇城事薪	益智	中文	5FJ	未定
大宇資訊 TEL: (02)8226-5677 FAX (02)8226-56	ll http://www.s	oftstar.co	m.tw	TO TOWN OF
遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
銀河之星	角色扮演	中文	4月	4507E
大震動5(網路版) 柳速狂飙F1	益智策略 資重	中文 英文	4月 4月	6807L
第兵任務 鐵血聯盟II外傳	戦略	英文	5月	未定
雅亞大地傳說	策略	中文	5月	6507T
吸血鬼德古拉之最後秘密	1 1 1 1 1 1 1	中文	5月	8507T
銀河 戰國列傳-X	領路	中文	5月	6007t
小綿羊	46 TS	中文	6月	3997€
拍費王	益智	中文	4月	未定
小魔女帕妃Ⅱ	提號	中文	6月	650л
歌樂盒有限公司 TEL:(02)8226-9029 FAX:(02)8		1:gamebox@		
遊戲名稱 惡靈學園-玲子2	類型	版本中文	發售日期	其價 未定
on the state of th	and the second second	4		
豐泉國際股份有限公司 TEL:(02)2705-3777 FAX:(0	類型	版本	發售日期	性質
遊戲名稱風雲之帝釋天	角色扮演	中文	4月	未定
笑傲江湖網路版	網路旅館	中文	4月	未定
窈窕妹妹 (暫定)	策略	中文	5月	未定
抓鬼人師	策略	中文	7月	未定
新神鵰俠侶Part II	角色扮演	中文	9月	未定
戀愛養成	策略	中文	末定	未定
笑傲江湖之Part II	角色扮演	中文	未定	未定
藍海豚科技 TEL: (02) 2746-6561 FAX: (02) 2746	-6399			
		1000000	Other Annual Control	Alan David

類型

台智

督

策略經營

版本

中文

中文

中文

發售日期

2001年

2001年

2001年

售價

199元 未定

299元



遊戲名稱 超級四川省2001

遊戲輕鬆打 2

超級酒吧

名宇資訊有限公司 TEL:(02)26757061 FAX:(02)	26844339			-0
遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價量
驅逐艦隊 (Destroyer Command)	敬略	中文	4月	未定心意
華彩軟體股份有限公司 TEL: (02) 2311-8765 FAX	(02) 2375-5283	http:/	/softchina	.com.tw
遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
小燕子決戰人富翁 宙斯中文版	大富翁+角色扮演 城市優擬	中文中文	3月 3月	1080元
競速狂飆一雲斯頓費車4(Nascar Racing4)	運動	英文	3月	9907
敞路高手資料片 黑暗陰謀	即時報略	英文	4月	未定
浩劫重生(Arcanum如譯) 暗黑武士道(Throne of darkness)	角色扮演 角色扮演	英文	5月 7月	未定
The state of the s	authorities and mitigation and and	tp://www.		
遊戲名稱	類型	版本	發售日期	生價
線野仙羅	角色扮演	中文	3月	6597L
直變密碼2(Rep lay2)	冒險養成	中文	4月	250л
魚美人 召喚師之章	角色扮演 策略	中文	6月 6月	62075 72075
變的記憶	戀愛養成	中文	7月	4697C
0 1 1 1 9 2	角色扮演	中文	7月	699元
超磁2 資產給	冒險 角色扮演	中文	8月 8月	499元 未定
七仙女	角色扮演	中文	9月	未定
弘煜科技股份有限公司 TEL: (04)-3222886 FAX: (04)	4) -3222971			
遊戲名稱	類型	版本	發售日期	其價
幻魔傳說	角色扮演	中文	6月	未定
宇盛科技 TEL: (07)-813-8381 FAX: (07)-813-	-8378			2
遊戲名稱	20 112	版本	验售日期	售價
鐵個學將 (Iron Strategy) 征服四海 (Europa Universalis)	即時戰略即時策略	英文	3月	未定
石油總裁 (Oil Tycoon)	商業經營	英文	未定	未定
皇統光碟 TEL: (02) 2627-5999 FAX: (02) 2627-599	59 http://www.	combank.co	m.tw	190-190
遊戲名稱	\$0.09	版本	發售日期	售價
幻魔世紀(Majesty)	民口的专种发育各	中文	3月	8907€
銀河風樂 學幻星側兒	角色扮演 線上遊戲	中文中文	3月 3月	699元 未定
對牛闖天廟 (Grouch)	動作	英文	37]	790元
神鬼奇兵(Resurrection)	動作	英文	4月	790元
埃及2 太陽神的預昌 Elysian	領路	中文中文	4月 5月	9807C
宇峻科技 TEL: (02) 2550-3858 FAX: (02) 2550-74				79070
遊戲名稱	類型型	版本	殺售日期	售價
大富翁世界之旅2	益智	中文	4月	299元
超時空英雄仰說三-狂神降世	領路	中文	4月	未定
數位玩具和仲科技 TEL: (02) 2552-3870 F	AX: (02) 2559-43	55	Challen's	
遊戲名稱	沙自 在 对	版本	發售日期	售價
幻獸魔石 烈日奇俠傳(日劫二)	益智 角色扮演	中文中文	4月 6月	未定
捷友資訊 TEL: (02) 2528-8098 FAX			- Committee of Administration	10-2-4 P-10
遊戲名稱野蠻世紀	類型 回合射撃	版本 中文	發售日期3月	售價 199元
魔域 争翰 ATROX	的時戰略	中文	4月	9607€
熱血躲避球2	運動格門	中文	5月	299元
Gameone智傲集團有限公司 TEL: (02) 2389-2007 F	AX: (02) 2389-	1992 http	: www.gam	eone.com
遊戲名稱	类自 7型	版本	發售日期	售價
PUYOPUYO 永恆傳說之奇幻水晶緣	益智 角色扮演	中文	3月 3月	299元 599元
網咖高手之模擬機舗	策略經營	中文	3月	299元
王道勇者	角色扮演	中文	4月	未定
三國群雄傳之臥龍與鳳雛 陸小鳳之金鵬皇朝	角色扮演 角色扮演	中文中文	6月 8月	599元 未定
古龍群俠傳CN-LINE	線上角色扮演	中文	10月	未定



710F



體驗(展示)(桌布

角色扮演

設計公司:海豚蜂工作室



也有一定的了解了吧!在 臨近發售的這時候,就讓我們對 於沒花的內容再做個總整理吧!

法的情節角色扮

突破了一般對傳統RPG的認 知,以一種新的情節角色扮演詮釋 許多武林高手對武道生涯的看法。 玩家玩RPG時常會挑戰許多的"魔王 ",而這些魔王有許多更是讓玩家 有"如果能夠用他來玩不知該有多

玩家能夠扮演不同的角色,體會無 敵的寂寞與艱辛的奮戰甚至是棋逢 敵手的痛 快。在浣花中,白衣劍客 的偏執、紫衣候的豪氣、白三空的 視死如歸還有如王大娘、王半俠等 為求目的不擇手段的小人,玩家將

預測敵方招式加以反



有別於一般之 戰鬥,本遊戲採用 的是預先出招的過 招方式,"料敵機 先"可說是整個遊 戲的戰鬥精關,籍 著情節 點數的累

積,玩家將可獲得能夠一窺敵方招式的先機,每次最高 可累積六點,每兩點可看對手一招,每回合敵我各發六 招,也就是說玩家幸運的話將可以看到三招敵方招式,

再經由敵方的各種資料, 如門派、使用之武器等, 去決定所要對應之武功。

另外,攻擊方式除了 一般的上中下攻擊及閃 避、格開技之外,還有專 屬各角色的獨特招式,如 白衣劍客的奧義太刀斬、 迎風一刀、天影殘相等, 且人物還會隨劇情之演進



敵我兩方每回合各6招的攻擊, 選擇前可要好好思考一下

而學得更加精深實 用的招式 外,更加入了一般 大型電玩格鬥遊戲 的機制,以集氣的 方式去累積連續技 的使用權:在戰



圖中所示就是所謂的連續技集氣框

門時,由於敵我雙方都會使出各種攻擊,若敵方一直遭 受我方攻擊時,則我方體力値下方之五格框便會開始累 積能量,當累積到兩格時,玩家便能使用所謂的連續技 追加攻擊。此時由於所累積的是兩格,所以出現的選項 便是二連擊,但是玩家可以不使用而選擇繼續累積,以 此類推,三連擊、四連擊最多可達到五連擊的效果(五 格皆滿)。不過有一點需要注意,如果玩家很不幸地在 累積到五格之前就被敵方反制的話,那麼所有累積的能 量便會消失,所以玩家必需慎重選擇。當然,<u>五連擊的</u> 效果遠大於二連擊,但連帶的風險也相對地提高不少, 尤其是重要戰鬥場次,當實力在伯仲之間或以弱對強的 話,若策略運用不當,往往會造成"一子錯,滿盤輸" 的局面丨

與荣福

異族的長崎,或端的開啟

之 自數萬光年的侵略, 克利干機器人挾帶著變勢 科技在短短數日間橫掃整個地球, 所剩無幾的人

們組成聯合政府奮 力對抗,在幾于宣 告戚亡的時刻,終 於發現機器人的秘



密 Human之晶,它即是 其能源,也是唯一能引 滅它們的武器。

得性的盟勝則則則題族

在遊戲中玩家可選擇扮演機器人或地球軍,具模

式可分成自由對戰與過關模式兩種 那麼要如何打仗呢?所謂"知己知 彼、自戰百勝",總要先知道兩方人 馬的特性才有辦法"開打"嘛!前而說 過,玩家有兩個種族可以選擇,還兩 種族的特性當然是各自不同購!

级地环草·耳根 第3月刊(2) 800

設計公司: 農業資机 發行公司: 智冠科技

→ 配備:PII-233 → 記憶體:32階 → 操作:海鼠、錦鴉



簡化的影路,真實的對談感受

機動力是其最大的特性,所有天上飛的、地下爬的,單層的、透夫的遙通可以"任我行",所以如果對



性數聯合軍

為了防止被敵人莫名其妙地騷擾,地球軍當然要 自立自強,既然跑不贏人家 #那就乾脆以逸待勞,這當 然需要如鋼鐵般的防守,於是,最強的防砲終於誕生。



從集式防空砲到鳳凰 導彈、從狂風地堡到 臣浪戰防砲,再加上 穿梭其中的各式坦克 、戰鬥機還有令人防 不勝防的地雷…恭露 恭國,能攻進來的大 概只剩下殘骸了。





遊戲的內政模式

資原入袋,也更有時間去做戰略的運用, 另外,以全3D製作的 等面,還能切換成2D 能覽戰場動態,不但 能掌控戰局的發展,

遊能體會臨場對戰的刺激感受,相信是即時戰略迷們另樣新的選擇一不過還未接觸過戰略遊戲的玩家們也不用望而卻步,遊戲中特別安排了各種的技巧提示,玩家不妨多加參考。另外遊戲還提供了另一種模式,可讓玩家與電腦經營同一個部隊,玩家可視情况加入指揮的行列,如此即使是生手也不會莫名其妙就被消滅了。



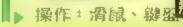
好悉於家選有印象的話。在 為那為假勢有一款名為"自 物學。所為那自"為特 最於的作為也分演遊戲出現 。其製作公司"數位玩鳥" 在經過了一年的經驗累積的 你們們不可的有定樣。 出於一年的有定樣。 出於一年的有定樣。 出於一年的有定樣。 出於一年的有定樣。 也們一年的一個人 也們一個人 也們一個人 的或供為也的演遊戲。



提**7月**數

製作公司:數位玩具 發行公司:數位玩具

配備: PI 1-233≥ 記憶體: 64MB





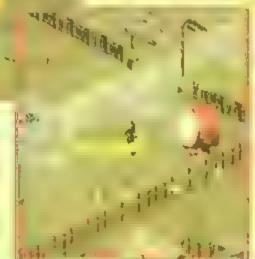
延續后羿射日後的背景

日劫工的故事背景,發生在略早的夏朝一中國還古時代,此次背景將來到遭達水態類勢的黃河流域,玩家所扮演的兩名主角,除了要解放遭后羿射落的金島元繁外,還將遇見歷史上的治水名人大禹,以協助解開洪水氾濫,不是因後果,與黃河流域畢象迭生的真正原力。在遊戲當中,水神共工、火神祝融,女媧子神社人物也將隨著劇情,停着到處。此一八



在運用製作技術方面工製作小組

採用了先生的"八块。易写闭接"具"分子车还特及"的系能元美衔接不规则的3D元件,後者即能夠模擬中秋葉縣含、冬生約飛等





近乎真實的自然特效,使得製作小組得以雕塑出塊雕、 奇幻卻文像是真實 世界的場壁

随剧情互動的雨名主角



在目功三中,现家將可自由選擇兩位主角之一來 進行遊戲;在選擇不同的主角後,其屬特任務、成長 屬性,以及使用的武功招式、內功心法將完全不同, 履特別的是,沒被選擇上的另一主角,也將隨著劇情 的推進,與玩家持續產生互動,屆時玩家可自由選擇 要如何與其他對,像是要扯後腿、要相互競爭,或是 互助合作,全交由玩家自行發揮;而產團主角間的互 朝狀是一種就可以外別,將舊型溫服後之戰的進行人 式,以及遊園的經濟。

更加聰明的精怪魔獸

不能免俗的,角色扬而加强唱行业人,因為沒有怪物的犧牲,何來襯托玩家 1月, 10 英勇呢?為了切合考據,每種精怪的產生都有完整的劇情說明,而在怪物的人工智慧部之分。將模擬各種生物習性的方式。如: 擊 脫離、群般當打、暗處偷襲等等,保證會讓 玩家傷透腦筋

其中值得一提的,屬於頭目級的魔獸·都將是身形巨大、威力滿點的敵人。製作小組的。 標,將是重現山海經中的原態 級恐怖怪物。屆時,玩家得擔心 自己拿的兵器夠不夠大把了。





法師與幻獸們的戰爭,直到何時万能畫下休止符呢?

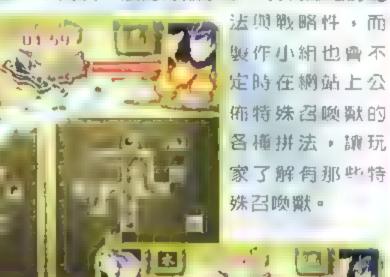
遊戲描述 場應法師與幻獸們緊天動地的爭戰, 結為了屬人有戰鬥,幻獸們被打敗,並且變成了一塊塊 的石頭。原本以為幻獸們從此消失,沒想到有些魔法師 為了個人的意思,作展法能將覺看重新組含,而將幻獸 們一一喚醒,並將之納為己用,指使幻獸們去攻擊對。

方,一場幻默與魔法師的大戰,於二 重新登場,

游戲就是在。 樣的前提下展開, 玩家們扮演對魔石



解性,向另一個魔法師做出政擊,而攻擊的方式就是重 網魔石。只要組合出。也分賦, 公賦 西廣依 医 5 和合的 部份產生。 种作用。攻擊對力, 、補充 3 月 的件 今值、 工機對方的排列等等。 中華 的生 今值 6 7 10時,遊 概便做出勝興的特數





無聊嗎?快拉你的親朋好友一起來同歡吧)

游戲的設計規劃, 公為電機學更線隊部份進行, 其有五雙玩 法,包括電腦對戰人劇情模式、學機雙打 蘭城軍線、納門網路, 玩家可以自由選擇自己較喜歡的模式。是不是覺得這樣內一款遊戲

很有趣、很特別呢?在目前各類型的 遊戲當中,尚未出現像這樣子玩法的 遊戲,沒有面牌的殺戮、有的只是絞 盡腦,以與無限緊張,相信實物對會是

查不論年齡、不分性別、都能 他 遊玩、值得玩家廢寢乞食 基而風狂 地連線對戰的連線監舊遊戲!





PHP



#3月20日**

般計公司:捷友資訊 發行公司:捷友資訊

- ► MCWN : P-400
- **机构制 644**8
- ▶ 操作 滑鼠 鍵盤 博
- ► http://www.dodo-play.com.tw



在嚴酷的環境中,唯一的目標就是一次生存

失有不測風雲,突然的隕石雨和水風暴,讓原本就極為動滯不安的頂古時期隱藏許多危機。為了轉找一個傳說中遙遠的棲息地,有一批激進的原始勇士,在極度缺乏食物和水源的情况下,還要跟一群肉食性恐能、浮獸生命搏鬥,虧重是危機四伏。

在遺種審境中,崎嶇麵飯的地形, 自然成為戰士們躲避敵人窮追不捨的夫然防禦。利用神奇的果實、盡彈、 冰彈、爆彈…等等數十種廣法和武器,不但可以將敵人打個落花流水,還 可以拯救陷在困境的盟友。不過是不是每次都能命中目標,就得看玩家的 技術和經驗了。故事裡,玩家還可以發揮高度同盟的精神互相支援,所以 活動時,不妨成群結隊,比如說快掛點的時候,還可以呼叫同伴補血搶救 生命,或是幫忙解决棘手的敵人以化凝為更呢!

邊遊戲邊聊天,讓遊戲的過程更加有趨

這套由Gogo Play遊戲網推出的 「野蠻世紀」·充為 原始活力的遊戲· 最大的趣味·當然 就是多人遊戲網路 其一句以選擇自己的 以選擇自己的 以選擇自己的 以選擇自己的



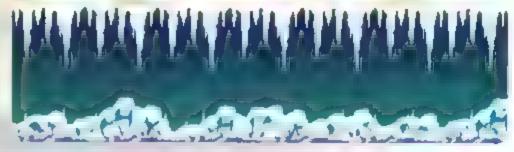
目前遊戲有1/種地形,每種地形都有其險聲的地方,玩家只要連上線,址圖就會自動更新,化當便利,玩家不須擔心地形有重覆出現的現象,地形版圖的人,也會隨遊戲人數的多寡改變,每一次遊戲的開始點也都會有所不同,可說是變化性相當豐富,尤其遊戲的過程繁凑刺激,對於一些紅軟無法忍受回合制費時過長的問題,都可以獲得解決。

如果你是 個喜歡冒險 的小英雄,或 對這種直接的 戰鬥遊戲如廢 切狂,定要



密切注意遊戲的上市,「野蠻世紀」首版,將以至費方式登場,敬請屏息以待。







ELECTION DE LA COMPANSION DEL COMPANSION DE LA COMPANSION DE LA COMPANSION DE LA COMPANSION

ATRICAX



電運運運運運運運





有 o b r 種,在PD4中海為出現所謂的特別級術,依任務及地形的不同消出現前所未見的新縣術,值得期待!

其它改進最大的地方就是操作介面,PD4中不論裝

若要說到這兩作之間的差異,其會之間的差異不大,所以有玩適前幾作的而家不需要推心,有遊戲不統 及戰鬥方面的沒有太大的設勢,不過在復聞學、母核作 介面的面部是有者人幅的進步。在戰鬥時會依據治時時 過場動畫,(這似乎已經成為一款好遊戲所必滿等條件)而且對於武器的攻擊畫面所表達的效果更加華麗, 不再只有槍砲擊及火花。其他方面,戰術選擇也不再只



▲出戰前的陣形設定

打悟打機種?單析種用將更為豐富

特勒機中時前, 實特色, 有接 觸過的玩字應該都知道, 駕駛負潤 色都是女孩, 而且個個都是美少 女 除了前作中所出現的22名女性



▲小隊的編成

□AX5RR

人:另外遊戲中的主角PLD 機種也有新增喔上除了之前

的X5、X5C、X5R之外又新增了X5+、X5+C、M6RS、AC157、C637、F261飛行機及戰車等,戰鬥局面絕會比之前更加地廣大。

PD4中在出任務前可以再度確認作戰由的、狀況 及時間(而且是全語音的喔1),充分地掌握看利係 件及敬方配價點來決定戰術, 比起前作來得貼心許多。隊伍編制方面與前作相同, 一樣是以小隊為單位, 利用每位駕駛買不同的能力做適當的分配, 才能, 達到最好的效果。另外戰鬥結束所獲

得的經驗值到達 定程度· 官階就實上升·這一點並 沒有太大的改變。內容獲 得提昇,黃面更加洗鍊的 PD4將會給玩家帶來不同的 震感, 藍要PD系列的玩 家可千萬不可錯過喔」





男母的經變故事為主。遊戲中會有六位既有個性又美麗的

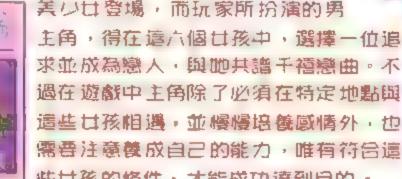
(部)(年)(中衛

設計公司:韓國Upenmind 發行公司: 聖教士科技

機種:Pentrum-100

部"稳"。 高低性語

操作:M、K



這些世孩相遇,並慢慢培養感情外,也 **磨吾注意養成自己的能力,唯有符合這** 些甘孩的條件,才能成功達到目的。



在真愛密碼2中,對話是很重 要的一件事。由於在這遊戲裡。 對話是以前所未有的主題系統方 式進行。玩家必須在一百多種的 對話主題中,選擇一項來進行, 同時要考慮到時間、地點以及女

主角所蹇歡的話題。如果你的對話 使她滿意的話。那麽她對你的好感 **度熱會增加。因此要完成遊戲目標** ·一定要善用 對話,在這麼多的主 題中尋找適當的對話,對玩家來說 可是一個非常具有挑戰性的事。



除了必須注意女主角們的關 係之外,玩家在遊戲中也要非常 注意對自我能力的養成。因為各 角色的女生,都有各自喜歡的男 孩類型,所以單靠高的好感!!" 度,是不會得到好的結果 的。所以平時玩家要把男主 角的6種能力指數(外貌、智) 件、感性、評價、運動、體量

力。依認對方 的要大來適 當的提升 玩家在提升



●必須要好好的安排 約會。

自我能力上有許多方法。除了在 家中可以聽書樂、讀書、運動、 玩、打扮、休息等外,另外课 可以利用打工、上健身房、吃

藥等方法・甚 至連組錄影 □影片的類 型。來提升不

同方面的能力。

可是擔任很重要



另外 在這個遊 戲裡·還 有 頃不

可或缺的系統,那就是攝綠影機。 由於玩家所扮演的主角,本來就是

個對於拍電影非常有興趣的青 年,因此只要是玩家和衆女主角們

起度過的節日、事件,玩家都 可以將它儲存在攝錄影機裡,這 樣子不但可以留下這些畫面,隨 時可以拿出來欣賞,而且這些拍 攝下來的内容,在遊戲結束時,

的角色的。如果,拍下女主角會 感到害羞,或不想回憶起的事件 時,她對你的好感度會下降,相 對的,把和她在一起時美好的瞬 間。記錄下來拿給她看的話,任 何的誤會都會得到她的諒解,也 更能得到她的喜愛。

▲可用攝錄影 機記錄珍貴畫

▶遊戲中的畫 面都十分美麗





麗的動作冒險遊戲。在遊 戲中玩家可扮演三個具有不同特殊能力的角 分別是具有似腦蓋般無覺無患潛行能力的一多 E IN COMETICE. 國強戰鬥能力的攻擊型閘 具有特殊的精神感應能力的一連等 在因緣隱實了一個問題念了彼此的勿 医胃了一股打擊無量量力的胃腫 单型须粉碎 肥的陰謀 排製大車曹豐



遊戲中的場景由勿論製

火量特效展现超強魚魄

神鬼奇兵在遊戲進行時是採 用第三人稱視角、遊戲中總共有 奴隸要塞和惡 包括媒币 **帰要塞中384-等8大關卡,而在所有** 關係的場象都是由30即時運算出 來的「因此每個場景的表現都相

像是歌德式的大概堡 院的主子住所等。都表現出氣 海峽 宏的震響感。而除了場票之外。在 其它地方也處處區見3D特效的便 用。像是揮砍武器時报奧比。灌道 的刀光劍影 使用魔法災難時後而 第4月

股質性() (a) : [) 1 nom1 (發行公司: 學統光碟

直合储 Frent Jm 200MM



條火光的炫麗效果 形魔法時角色呈現半透明的影像移 動等二將整個遊戲的氣勢烘托的動 惠升证



雷知人喜低才能順利過關

在任務的支持上。每一個關卡 修有特殊的任義。依照任務特性和 故事劇情 医玩家特可以选择不同的

> **角色來進行這個關 非一直包想要追溯 拉亚 海晚需要**延 妙的利用角色的物 性下才能順利完成

任務。以第一關為例:玩寒就需要 使用善於隱蔽的多明尼域。 (Domentous)—利用特殊的纖網和 隱匿的行動方式。小心穿越警衛防 潛入王子住所,將疾病傳染給 住子並逃脫才能過關。而往下的每 關。都會有其特別的任務安排。 玩家也要考量每一個再色的特殊能 力了才能順利邊關



▲ 每一個角色都有其特殊能力 · ▲ 微觀運用智慧才能順利温酬

獨特過真的戰鬥方式

产、利用等的 注: (多数) **以供需要和自一些需求。山水教训** 較門上位達數語の數是具有科学重 的防护 漫歌响动歌 矿矿灰 相採用類似 化快到 的30周节 改 黨主角後 或两名以口的收入 **發現间 推商會富動轉換成戦門** 應 進入戰鬥狀態後 玩家可以和 用内定的 禮事本語 組章成

潭境有 過需票 化費廉波的總督 相信急對可以 满足 唯山的 玩事



精彩的30對戰模式

而是了一层的影情,我为一在 **建** 中提 前加速 植格岗模式 在 這個模式派。玩家祝可須縱遊戲中 的散我角色 直接在競技場中進行 對戰。就認可以利用遊戲內定的時



戰鬥畫商震揚人心》

組合成各種組合技來攻擊數 當然一如果玩家對劃情模感要 的戰鬥不熟悉的語。可以為語言「和 中先做熱身練響



善與惡

BLACK & WHITE

7人人 透過以來,分佈在世界各處的人類都有其獨特的信仰。而隨之進 人工學信仰的。就是世界各地的神話故事或宗教,在這些傳說或教義 中,其所崇拜的練明大都是無所不能。無所不在,他們提有各式各樣的

神刀惩 曹帝懷其亦民遭難災難 制造陶筆 《善興惡》就是讓瑞家扮演 : 欄索人景 仰的神明 ※你要如何對 待您 心的子民声並引導他們遭向未來呢?全 在你的一志之間了

在遊戲當中,玩家會在地表上 而看到微聚的人類部落,這些種族 包括了日本人、西藏人、印地安 人、希臘人、祖魯人、哥薩克人 等,每支种族都有其獨特的生態; **逸過遊戲強大的放大縮小的技術。** 玩家可以讓視角像衛星般從雲端的 高空加以放大而贴近某處地面,以

觀察族人的生活作恩。

既然玩家身為衆人豐仰的神 明,自然可以使用神力來幫助你可 愛的人民,而且所能使用的法力, 也會隨著信仰你的種族而有所不 **词。當一個種族開始信仰你的稱權** 之時,該種族所專有的魔法也會隨 之出現,利用Lionhead Studios所





研發的Gesturing System (手勢 法術控制系統),玩家將可以利用 滑鼠隨心所欲地施展邁半魔法,例 如使用火球術時,只要單點一下目 標,便會出現一顆火球向那個目標 **飛去:如果在地上畫上一條線,就** 併製出一條猛烈的火牆了1



在《驀與惡》中,玩家不只是 毫無目標的施法幫助人民而已,更 得便用一些手段,才能讓人民聽從 命令: 隨著使用手段之不同, 人民 的性格及民族性也會受到影響:如 果以溫和的方式善待族人,讓受感 化的信徒在部落中散佈教義。



追時再以法力展肋儒仰的人民時, 將會讓更多人民崇拜你,同時他們 的性格也會變得溫和善良,藉由人 民的膜拜,玩家也以增強善良方面 的法力。如果玩家以高壓恐嚇的方 式來強迫人民因恐懼而信仰,同樣 可以聚集信徒 ~ 但邪惡的力量將會 影響地們變得暴戾好戰。玩家的力 程也將充滿黑暗及邪惡,



除了以間接的方式教導信徒 去執行各種任務外,玩家也可以 創造一隻絕對 聽話的 忠實 龍物,

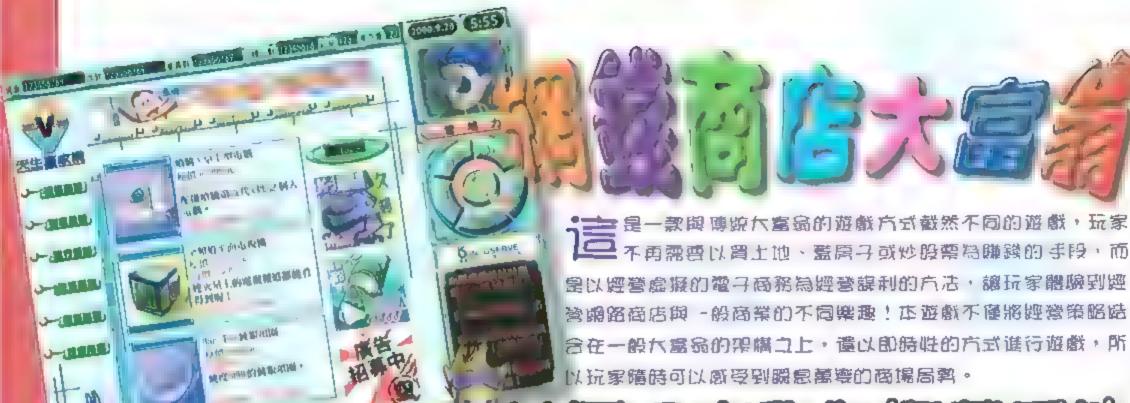
只要在遊戲中抓取26種不可類型中 的某種動物並丢在神殿中、讓此動 物接受魔法的洗禮,地將廣學習到 玩家魔法中的精華部份心並漸漸的 茁壯成長成一隻巨大的神獸。

當這隻充滿力量的沖獸(或是 邪獸〕長大為成體時,你可以命令 它替你直接上場作戰,由於牠具有

施展法術的

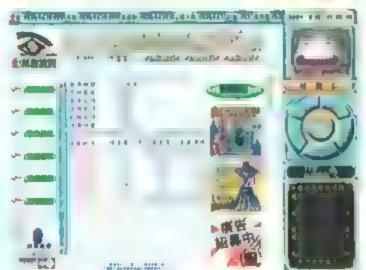
能力,能直接在戰場上施法。有它 領導著族人作戰人可以讓族人在生 存之戰中更容易擴勝!

在「善與意」中,玩家可以允 份表現出內心的繁望及道德感,要 成為 位正義的神明或是恐怖的邪 碑,將在玩家的 念之間!



派以電子商弱為興營事態

理()[]()[]() 数, 設計公司:提思特資訊 發行公司:智冠科技 「你備:P[]200以上 配憶體:64MB 操作:M、K



在網錢商店大富翁的世界中, 地圖畫面可說是一個虛擬的國一, 玩家必須在這個世界中尋扎。 学網站所需要的要素來源,如 類品的來源、會庫土地的協允、對 連流通的方式、也



必須到ISP系統公司來概念ISP的系統:不然空有衆多的廣質及足量的 商品,卻無法上線觀看採構或提供 足夠的商品資訊,那還是無法凍貨 費者心甘情願地掏出錢,更別說要

放焦玩家的石

國具挑戰的各種環境只事件

在以往的益智遊戲經營遊戲中,事件經常是在某些固定的地點 或時間中出現,而且出現的種類及內容變化不大;但是在學談点、界中一事件是以即時的方式生」,或玩家在臺灣預警的情況下突然過半到,而且因事件會出現某些特殊人物,他們在地圖中會關助或擾亂玩

家的經營,藉此更增家增加遊戲過程的緊張感及趣味性。

除了經營時常發生的事件及 互動中,玩家也可以購買購買各種 功能不一的道具及卡片,甚至當玩 家在監獄坐牢或住院醫療時,還會 聯機出現小遊戲,讓玩家在遊戲中 可以時時得到新的樂趣;遊戲中選 隱藏了一些特殊的地點,當玩家達 到某個特定條件時,將會有訊息出



家,而玩家可到隱藏的地點中得到非常好的貨物喔!總之玩家目標就是成為世界性網路企業大亨,以網路征服世界吧!





· 七個被賦予天命的武士 · 师为了人義而聚集在復仇 者的城堡,並像向諸神新求拯救世界的。中枢力量,以打倒那使

國外設計: Click Entertainment 砌内约41 華、軟體

世界向下沉渝的黑暗之王。 《錯黑武士道》是一款類似 、译 光似:景神》的動作RPG → 玩家將扮演充滿武士精神的 更雄。以令邪。<u>鸭垂面几</u>量 屋 貨 经

在 亞巴遜女戰士,而是能運氣 (k1)

發切的東方秘術陰陽師,礼能發射

经合作律证的 黑人為老工造場。否

不再是中 景盤據的邪教學殿,而是

富菌妖異的日式城堡及砷社



名段計師Dorn Garther、Ben Haas在腳開Blizzard之後,便自創

Entertainment, 遊戲 **设計公司,而計 周幾款** 在PC和PS上生刀小試的 遊戲後,《胎黑武士中 將是他們正式往前跨出

大步的市場強作!

如果說《舞府將中》(Shogun) 是西洋派的《信長之野望》,那 《暗黑武士直》就是美國版的《鬼 武者》 在充滿日本風味的遊戲

中, 玩家操作的不再 是從蠻荒來的野樹 人, 或是 養林中奔馳





赤属中包围了广星眼罩, 章 想看、狂戰士、劍士、法師、G節 1、1.4 、市境者等,不但各員 特色,玩家在戰場」因可以同時操 控四個人物並肩作戰!先操作一個 L要的領導人物,然後其他人則會 日咖跟隨,而遊戲中也提供各種嘅 體用的作戰指令,例如「撤退」、 「分散攻繋」、「集中攻撃」等: 如果使用「領導者」(Leader)這

個職業作為主 要人物的話。 **甚至還可以使** 用约多達/04 此,作戰百余

, 所, 此 器气力循心統 也相當獨特 武器可以巴州 人屍身上臉

上,但是小須先淨化其邪氣才能使 用:或是將怪物的顯體作各種組 合,例如交給我,一三支河南手臂和, **提出土刀,他点可以為玩家,** 志 1: 生學殿河璽的碑劍上法術系統 , 專一樣一好个辦一,玩家將可以 稲田對四個不同神祇(須佐之男、 大照、御國主及雷神等)的敬仰。 而獲得不同的法術能力, 气炉 şiā 由所操控隊員對不同神祇 " 11 ,

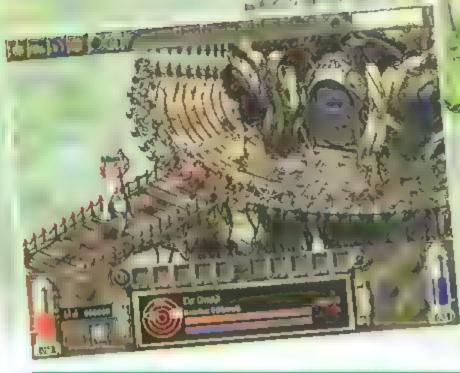
可以包得其法衙 自身相继合善。正 **成,**連水火台擊 萬種毒化 外方 建筑攻擊法证都 有可能產生

1 1 1 1 道一个《人建写 上的玩法也拥有 不何。 場等人



遊戲裡的人數可以高。\$35人,並答 數子是「清量腦AI代管」。玩家有 遊戲局作中不只要做殺罪時世界的 嚴物,最为日4 川坡中的机家競 升· 直到早早五家打的最後隨下的 獲得勞人為、;不過遊戲可不會這 志·· 副單世紀東 · 隨後打倒魔王的玩 家將會立刻搖身 變成為這世界的 **新魔王,並領導閩軍門其他玩家展** 開另 場熟熱的廝殺

里試着看不一樣的美式日本風 珠嗎?不妨瞧瞧這款 暗黑武士 道》



To the Extremum

5月下旬。

國外設計・Truna Gines 國内代理:華、軟體

★ 首の前 上 下の1 ま 前の首

計算器 → 小操作 骨柱、鍵盤



名录作人Tim(nin在表1) 令人難忘的角色扮出名作。本意餘生》後,就另起爐灶成立了 Troika Games 這家遊戲設計公司,而其即將上市的角色扮新 戲《浩劫韻生》,也繼承了許多 在《異魔餘生》 禅所具有的優點,例如架橫臉靜的世界觀、充 滿彈性與深度的遊戲系統、起伏 不定的故事虧情,在存都吸引了 不少RPG玩家的注目。

《浩劫華生》是一款融合了科學與嚴法背景的角色扮演遊戲, 玩家所要面對的,是一個面隔重 大块撐的嘟構時空。古代神祇與 元繁精靈們所留下的魔法之力,



仍在大地四處流廠;但是另一方面,以煤炭、蒸汽作為削端的科學力量,也正如火烟茶地與起,整個世界裡的文明種族,都為了如何在遙兩者之間取捨出一條正確的追路而搖擺不定。





BALLE ACTION OF FIRST

不同於時下一些有固定角色心職業的角色扮演遊戲,《為幼童生》有一數種「人物背景」(類似《安慶餘生》時的Traits)可以設定,包括「繼承大雞財產」、「由僧侶撫養成人」、「從馬戲團逃跑」等等,這些為軍武定不僅決定玩家門初始常力,而且有利有弊,例如「或排之後」的生,具置學、會使得玩家計河。的角色在一開始就擁有工家傳管則,但是身獨「英雄之





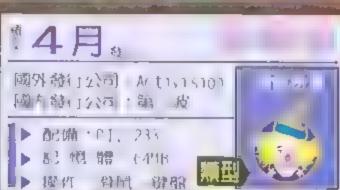


想要的為法人高强的人法師, 可是何用稳心口深险家,在《浩劫 事生 神都可以為足你的慾望,並 預為廣去與科學在交織中所造出的 奇幻世界





The state of the s THE REPORT OF THE PARTY OF THE specification of the second of Col Bit. Sec. 1 s. d. . . .





一勝的精彩刺情

(,) ,

▲開放別肚の展譜。略:

分揍朔難迷的精彩劇情 5 玩者在遊 STATE OF THE REAL PROPERTY. 主,後來卻變成了邪惡爪牙中令人

血鬼之間的關係

既然是吸血鬼。就必须以血剂 in which markets the to the 例外。血液在《惡夜獵殺》中肃扬 質的再色與一般RPG中的法刀類 以主但是卻更為重要一雖然在城鎮 West of the state [A] · [] ·

1. 1 F. 17 . 31 10 V 的血也不特性。所以。順努力地 從怪物身上吸取足夠的血液吧!例 更能为不弱高的語》 在商店中所販 價的紙裝血液或者路邊接到的小學

自由分配經驗點數的升級系統

《吸血鬼之惡夜獵殺》的升級 方式與 被的 医拉海里耳



▲遊戲中特殊的屬性與繼法施

》《献田鬼之惡夜震教》也有

建作相當與東不剛

提供多人連線遊戲

SHIP THE PROPERTY. 17) 的對話。戰鬥及任務中獲得許多的 當劇情進展到某個部 經驗點數 分》以及玩者回到唐間休息時,便 換電之圖人物在圖隨的旅途中將無

大的差距。整套遊戲中並沒有所讚

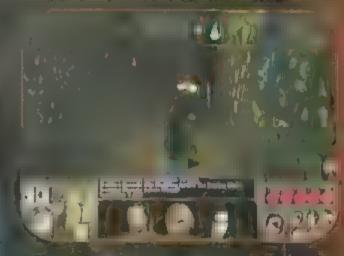
時無刻不在學習 Land Strategic S - VAN

· JULIES IN

取長的吸血鬼 聖十字寶馬 恐怖 麼會變成吸血寬呢?光是這一點就 己經過每人學了了不過智可能是 級學問者《斯拉在展集出語》



▲在臺灣信內可以置對補助原與蓋式接触



▲遊戲中超飄而真實的遊戲場景,令人感到 牌膜不已

順層性外。也可以用來選擇新的法 術技能。遊戲中的魔法分為許多系 例(每個系列都包含了一至數個功 能不同的法術,每種法術又可在分 高五個等級。雖然玩**煮可以利用**經 驗瘟來提升法術的等級或學習新法 ■個無法增加擁有的魔法律 看才能獲得更多其他系列的法術



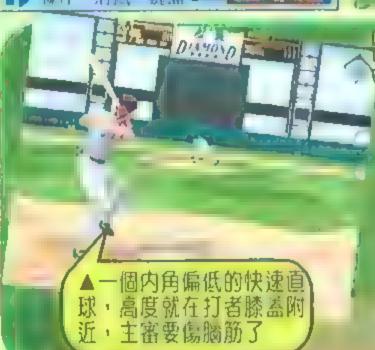


4月

國外發行公司: Microsoft 國内發行公司: 第三波

- ▶ **ē**d補 + P I I -233
- ▶ B己t商价数: 6.4MB
- MACI SEE 150





球場內外的天生而家

▲耐心等待終於有了成 果:四環保送

可是用的跳出與頭頭門

游戲中的35座球場,也同樣雙得了大聯盟授權,舉凡外親、北默、大小以及造型都與真当,等 報,這幾年來各人城市都一名女理 財場,幾乎,并都生和一月場門 財場,遊戲中語外萬中門等之一点 基、体士頓、其舍山。及代特律言 四座剛剛完工的新球場收錄進來 尾蛇隊的播報員Thom Brennaman錄 製,現場轉聞的語響更加生動,是 至連球場上的狀況都會加以分析。





▲這就是大聯盟的實力,揮棒看 似輕鬆寫意,卻能把球揮出 400呎外

▲可惜,差一點就是全壘打了, 不過好歹也有個二壘安打吧







便具

111111

但的地平無則等數字

数的状况是 的是被目的为是他们的

廣」和「區。 查」模式的



担擊 **「倒數計映」》和**「植 《缺畃模式

種武器,必須在對付對手後,歷快卸下武器,然後在探 从的基础是等找另一種武器。當然,基本上的武器數量

傳 都是效果相當壯觀的武器

充滿幽默趣歸 的進行方式、戲劇 性的人物設計 - 1 b | 1 1-14-15 1.15 } .11

2. 享受某艘戰鬥的快感了場

ger!

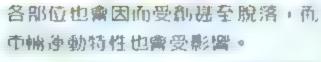


浪浪黃沙。華麗的車身彩繪、優美的 側滑出彎曲線,這些會讓身為賽車迷的

你想到甚麼?沒錯!就是Railly!越野車年度太假 『職業越野賽|2001」」即將在四月發行,徹底釋放所有 越野賽車迷奔馳於曠野的渴望川

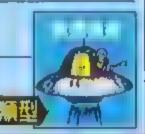
為 車模擬遊戲成功與否, 最重 視的就是兩個元素-審道與車輛的 掰真件。「鵬業越野賽2001」堪稱 有史以來酸極致的越野賽車模擬遊 戲,在車輛運動特性及物理反應的 **處理上都非常興實;每部為車都由** 超過1600個多邊形網成,在費道

> 上,依 學學學 力道以 及攝擊 位置。 相對應 的車身



設計公司 / Jb 1Soft 發行公司 / 松) 南電腦

- 機種 PII 333以上
- 操作。滑風、鍵盤



2001」在路面級路、草地、樹 木、天空等等都極用心製作,描 續出極為逼真而細緻的遊戲場 霥:所使用的即時顯影技術,讓 遊戲中所有物體都能依光源所 在 - 合理 地投射出陰影位 置(包 含樹木、路標以及護欄等等)。 遺態陰影甚至還會倒映在軍身 上上另外多重攝影機角度的功 能,能完整地重現玩家剛剛比賽 中的精采表現。其中" 導演 (Director) "角度嚴能呈現出宛 如電影般的流暢事面。



職業越野賽2001,詳實且嚴 淨 地呈現出各國實道的各種風 貌,包含英國、芬蘭、瑞典、希 臘、阿根廷、肯亞、紐西蘭等内 建24條餐道 - 橫跨了全球12個國 家: 各跑道的 真實路 况及大候變 化,例如積雪、暴雨、泥濘、碎 石、潮風或是乾燥路面等,再加 上多重彎道設計,其惡劣的競賽 環境逼玩家必須訓練出高超的駕

「職業越野實2001」對於越野 赛車模擬遊戲的要點 - 車輛 • 投下 了龐大的人力與技術,以期呈現出 完美的效果。由各重廠正式授權。 15部真實越野賽車供玩家選擇,甚 至連Peugeot車廠場名立萬的99年 WRC冠軍車 - Peugeot 206 WRC也在 候選之列喔丨每部賽車都有其不同 的操駕特性,運四個車輪可獨立設



定。因此玩家可依據賽道驚要。 為四個車輪選擇不同的車胎:還 有詳細的車輛調校設計,每部車 可以調校的部位多達60個以上。

「職業越野賽2001」滿足了 經典Rally賽車模擬遊戲的要 車輛操控特性,挑戰極限的過

> 程!還等甚 麽? 起來 享受與大自 然挑戰的樂 趣吧!



多樣且豐富的格鬥技絕對是 「鬼娼」的中頂戲,切家除了會在

一開始的訓練閱卡中學得基本口。至 脚功夫外,往後靠了一在與敵人的

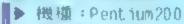


間間には 14 1 1 31 / 12 11 11 13 10 10 1 to

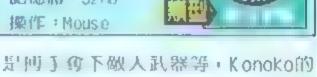
轉、上勾拳、飛 35 1 2 2 1 1

4月9

美91%(1/f2) 1.1· 属其籍(1) 協利中門



- 記憶情:32M8
- □▶ 操作:Mouse



遊戲中Konoko可以持續射擊敵人。但由於她一次只能攜帶一種舐器。加上 彈藥不是無限的。很多時候還是要將梳枝取在腰間。以前。《千草献人》)。

不是按理证明的用的

在知個關卡的開始Konoko都會佩帶TCTF組織中的基本基準力,并否當門的 週程中,可以慢慢撿拾敵人或是戰败隊友遺留的其它武器作為層處。 < 1. 154 型態的槍枝都有不同的特性,玩家可不是只要沿路找武力越來起言。「武人軍 行替換如此簡單而已,因為有些威力強大的武器是沒有辦法收起生。, 反百會 限制了Konoko的行動。

/JVIVINGE SELECTION TO A SELECTION OF THE SELECTION OF T

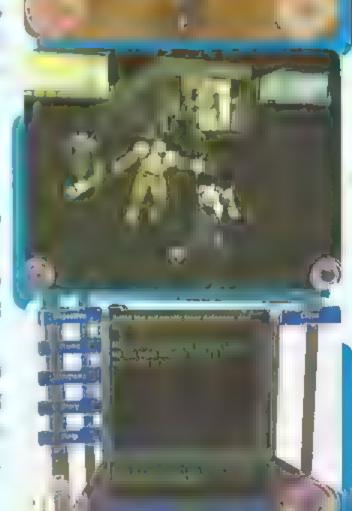
在遊戲的設定中,Konoko是一位以本時為《台灣語》為「Fire Chonoro 的任務就是要單獨署人敵人的陣營性進行軍の八丁作・生し、江、江口司中国立共 乎都是在建築物裡探查。而此時潛行式音等 大玩 平。户使用到的一项重要技 能,所以就連在訓練課程中,也是將曆行技巧列為自 1第 填學習要員

任務指引系統不用怕挑路哩

遊戲很貼心地設計了一個任務指引系統(Objective Compass Training) 在畫面的左下角有一個類似麵盤功能的環狀刻度,當玩家接獲任務目標時。 環狀刻度中就會出現黃色弧形條棒,指示玩家目標物目前處在Konoko的哪個方 位。如此一來,玩家便可以更有效率地完成遊戲中的任務,而不會因找不到出 路而打斷遊戲的樂趣。

此外,由於遊戲是採自動儲存的功能,在遊戲的每個爛卡裡,暫低學意情。 的進展一一指派不同的任務給玩家,而當玩家完成任務時遊戲就會日獻進口播 存,每個關卡中都還會有幾個儲存點,玩家不必擔心要是主角死了達得点了值 行該關卡, 而另一方面也可以在不被打斷遊戲節奏的狀態下順暢地 字。 3 张人







在上述下版上。由, 也多一种的,可以能上必须 **阿爾之一的指揮官。孝《 1 1 4 八五: 1 3 7:**

此憨屋拣!,口门何歌人 的**能**隊失去戰鬥角力。







Eva tala NJ + + ार्ग विश्व विश्व विश्व

1 1 2 1 1 tea fra 1 1 2 11 / 1 2 1

1 1 2 2 3





具有不同四個之影響 機地設置

> "作"说:听了位 · 八年 1 11年早期 1 1 1 1 1 E 1991 ** - 3 () ,) , 1 1 7

在遊戲中:地區上了是 , 产生每一个目录。 開始許多據點並イニュ行りいできます。



益・切べ、 ・・・・ (K Y ,) 1, 1 1 F E 生產主席 在世 生 1 ! , [,] , 註 () 每一次性缺乏的模型。 All I I I · "",如何可用 7 71

丁里丁二烷 成件 医动物 下方

2 , 1 1 19 1 42 1

引起的巨人,依城一个"人","城市"。"一"。 磁場會會使 主 ' ' ' + 作門 1 ・ 的強大重力會使艦船無 1 , 升入于, 5 , 1

75 1411 17 1111 1211

/。 有 图 6 4 · [#] / 1 * 12 2 A A A A MOBIUSUNK 1 (4) (5)

2 4 1 1 1 n . 14] . [n ti till



機捷名人之數值學對戲隊 之表現將有重大的影響



: 三举,但得国际人际 置 医阿里斯斯特别

O THE RESERVE

ZERO.

0 = 21 = 1

April His South

4月。

發行公司:Sofnet 代理公司:會宇多媒體

■ 報酬 (2.1.23)

BETTER ETHE







The second second

經過的過過這個問題



游戲中们相關人物出場的, 都喬有屬於其物等人 性的音樂風格呈現,像是主角劉氣造學的對等。 拉星 利,是一個溫柔善良婉約的女孩子,她的出場音樂就

像細水一般的溫柔:若是劉氣 內妹妹劉永施出場,出現的音樂就會是輕快高發,這樣則家 就不難了解她的傷性了此了音樂用已為擊佔 遊戲的進行場 學用已為擊佔 遊戲的進行場 程,搭配了集切實的情境,有

衰傷的、悠揚的、愉快的、緊張的、愉快的,各種不可的 抽口為進行遊戲時帶來更恰當的感覺」



不可戶。制戶學等貢成或了角色拼行的戲。融合了纏稿非例以及兩處樣泰內虧情,讓「高大特醫」更具質瞬內成了。將為300份。」可管理事件,不同的決定,將會兼立緣的場所不同樣內角色,產生不同的學出,是樣自分排量不能以助此數主民是早難開前也含生的設置。每親接給約5/金世對低戶任度學歷之都是



High Heat Major

喜歡切棒味遊戲的老玩家們。 遺記得燃燒的腎は系列吧上層款拿 **有極高斗價的棒球遊戲,擁有不少** 遊戲界的「球迷」。據了解,在最 新系列作品燃燒的野球之大聯盟 2002 (High Heat Major League Baseball 2002 · 暫譯) 遊面中 · 球翼的模型經過大幅改良,使用的 多灣形數目增加了兩倍,因此球員 的外形 有起來更栩栩如生, 更重要 的是,3D0在遊戲中加入了超過300

随新球 員動 書 - 球 具的動 作藥史 1.1 順 暢,而

某些動作的設計也十分符合真實 的情况,例如 量手在環地球漏 接後,會在地面上引起塵煙,改 者二壘手的教練會示意距壘員滑 壘,某些特定的打擊或投球留號 的動畫也會出現在某些特定中自



中間接殺

●球員的模型比 前作細緻許多





●滑疊能否成功?

準備投球。



真:此外 🕨 更佳的陰影 技術(立體 圖像光影) 也讓球場看 起來更真 尚?

為了增 加比賽氣 **氛**,設計師 在書效上也

下了很大的工夫,特地請來佛羅里



● 球員跑壘的英姿。

● 打撃出去!!

● 投手的特別的情况可加

達馬林魚隊的Dave Q'Brien和奧 克蘭的Ray Fosse,取代在系列游 戲中為巨人隊儋綱多次播報黃的 Ted Robinson。這兩位名人將為遊 戲的蓋效添油加料,讓遊戲更精彩 刺激。其它的告效改進環包括球員 的特殊呼喊聲、球場的整體音量、 **施州 以及特定球場的特有聲音**, 例如讚射機飛Shea Qualcomm上的 砲費,以及Pro-Blayer上的號笛

此外,物理模型加入空氣撞擊 的考量,因此环被擊出後,在學氣 撞擊的效果下嚴後會更明顯地呈曲 線潛地,而揮棒的力道模型及防守 員系統也經過改進,以防守員系統 為例。玩家按下傳球按鈕後,外野 會 是 行接殺,如果防守員離開位 覺·球會飛過其目的地。



發行公司:Interplay

代理公司:英特衛

配備 未定

記憶體 未定

操作·滑鼠、缝盤

Hostie Wotzrs Finders Risto

次天艦出撃(Hostile Waters Antacus Rising · 暫 / 三 譯) 是 套結合動作遊戲成份的即時戰略遊戲「玩家須在30第二人稱視角下進行任務」遊戲故事發生在公元2032年,一個名為舊世界黨(Old World Cabal)類譯) 的程識,從太平洋上二十個人造島嶼基地上發動戰爭,試圖以到力征服世界,和平因此遭受威脅 現在唯一能門。」(也們等),便是「替在大平洋海底的戰艦、

為了打擊該組織,航上母艦安區 厄斯號再度浮出海面並回到戰場,以 微科技(nanotechnology) 製造新單位,一路過關斬將,最後突破人造島 的防線,並摧毀敵人的指揮惡地而極 球世界。

2無炸的畫面十分真實 3



順型

微科技能建 造的軍事單位包 活攻擊坦克、資 原回收車、攻擊 直升機、水與船 以及其它水上船 隻。戰場將在各 島嶼門接續進

行,直海場戰役都有不同的遊戲。標 玩家在遊戲一開始日,只有少數的裝備,但隨著戶擊改學他的做入,可 製造利用的單位就越多:每個單位只能配備 極武器和



遊戲的光影效果不凡





证证二十一項任務

擔任多广厄斯號指揮的玩家,必須決定如何展開反擊,在令人眼花聽嘴的光影、懸動人心的喜效下,完成遊戲中的三十一時任務。和其智動作即時戰略遊戲最不同的地方,就是設計師還賦予單位「人格」(personalities),讓遊戲的戰鬥有更多的變化。在遊戲



酶的申能跑到 多快?為了找 國外發 (I' Retrasda

出。這個趣服,在二次 世界大戰後,美國有 群速度狂開始在加

州 向彰, 枯, 可床上, 大发

國内代理
英特學多媒體學合國 ▶ 西己(睛:Pentium II 300

▶ 記憶體:64MB RAM

操作:滑鼠、鍵盤

製甲競速,想藉此找宁汽車(地速,這消是「高速収裝 華大賽 的由來:經過數十年的重變,比賽的規模和來

原人・甚至連加拿大及 歐洲的的多重狂也都跑 巫參養 玩家們也許在 品· 利士 有 為 周 , 就是 那 權短計 師 直線 加速資 通過終點每重厚則會言 動彈生而速率

臣到今日, 影中追 求極速的參賽看其成 [] 了 個裔重組織,頁中 嚴與規模的計劃際改裝 車員車協會 (Interna tional Hot Rod Ass



ociation · 以下脑梅[HRA],而『好速之徒』([HRA MotorSports) 則是 IHRA全力授權之並戲

152530万計量

改裝重界影腦大的的活動之一,便是IHRA每年 物用 经工作 经工作 经工作 经工作 经工作 经工作 化二元 再到日本中华的[]中十年、人。"由本



7 (D) 1 (d) 3 (d) · 音音音音門 · 在 ति से सम्बंधित । 動者 しょう さまり 11 1 1 1 1 A ほりり、大、、巨量量 PHI FALL triple 1 (100 1 22.11

序330中里。 時數530公里) 的超驚人速 夏, 有 4 5秒内就転 紀 跑完 1/4英哩 1 401. Ft " 1 P1 4 1



Bellieeds Softworks Fresents

MOTORSPOR

50部省里了00值过经验的学

■ I 擁有THRA國際改裝中各申協黨的 1 与 - 、 「 」。与新的精彩程度に是不在活下。在

別「Top Fuel」、「Pro Stock」、和「Funny Carl Indertaker」等等。此外,遊戲的自由漫画得麗 表重上70個部位的繁件。從重 . [1] .

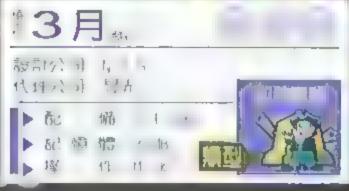


灵更换;贾配因應比费易地 一不同及大阪的變化來微碼 **切**齒輪比、風網係數 、輛 胎母類等。這一切都是為了 要讓愛車能發揮體大馬力。 在400公尺的费道上以干分 之一秒站至其它重手上

在好來之徒中,1 / 平 / 1 / 1 / 1 玩家可在THRA認可的10個官方單道進行比赛,包括了 密西根州的Motorplex和紐約州的International



, 4 2 . 1 5 1 1 5 x 1 1 1 + x It to Street " 的 " 字属 5 有台 · 1 经基本。中华人



以人體為戰場的即時戰略遊戲

A Part 1 1 St. 2 .

\$ 4. 8 3 P 1 . 10 3 to 8





代榜。但您可以的資金目佔領地

THE MAN TO SHEET WELL BY THE PARTY OF THE PA

與馬馬茲是地球宣任的茲 1% 軍 每更別 卡勒有交付的任務要執行 其中有些關于還有時間上的限制 第14年 與医便戰失敗而被補實 入但原始的 數學是與其實 "以除了完成任務外。 遊戲角色問之間的重使情仇,及論 出於段段高潮起伏的劇情。讓你在



自身上手的場件接定



在操作性为值《央惠》支持

京鍵的設立本護你可以更輕易地維 隊 集結 攻擊 防禦 遊戲中先 全沒有圈選我軍數量的限制。所以 於 (基礎) / 每 (基础) / 基础 (基础)



路上版。 「解」 「危息 上務」。
又 19.0

MOVIES 製造機工序列武運線工程

以你可以透過上速速線和具 地球室對影片每個玩家都可 以自由選擇種族和核伍進行 斯教 教予見同時支援以入 連線對或 悉知道在允易 發的軍中係或是何種情 集个來或看看危星任務吧

參與經銷商

102月1日~02月28日 統計田期

軒轅劍參外傳~天之痕

票數 3928



4 0 三國霸業

(羽敷 3219

5 戰慄時空~絕對武力

●松腐電腦 動作射撃

無數 3016

6 新神鵰俠侶

●角色扮演

●距觀科技 ●線上掛智遊戲

原数 2857

東欧 2782



8 4 網路三國

了 大蕃薯車拼卡

●中華網絡

●線上角色扮演

(宋政·2714

●角色份演 宗教 2492

10 新倚天屠龍記

●智冠科技

●角色扮演 (別数 2381

11 石器時代

●華製開聯

●線上角色份濱

果数 2217

12 夢幻麻將館2~麻將世家

米数 2205

13日軒轅伏魔錄

東欧 2184

14世 便利商店2

(宗教 2146

75 🛮 GoGo美食王

衆敦 2117

16世紀帝國2征服者入侵

台灣微軟 ●臨時戦略

深数 1821

17 | 烽火英雄

●聖教士 ●照略

東数 1804

18] 遠征奧德賽2

●台灣TGL ●角色扮演

宗教 1796

●龍墨科技 ●動作

票數 1743

2 搖擺嘉年華

●正先實業

「宗教 1284

2 仙狐奇緣







3659



TEL (03) 522 5792 TEL: (03, 932, 1000) 振麻文化

I range is special from the second

11,4 CI Minister March 114 肺炎性缺乏 3x x 李 6第二周8等) A Carry Million HE Whever out 山民事間 TEL (04) 2624 4752 J. 12 1 20 1 FI & ry they

Pa 64 25 April **有姚GAMEI**III TEL: (04) 2329-5076 - demand 图640 - 早時 To Best No. 1 0 Pop the op they to be

1 5 7

新世紀文化廣場 TEL (05) 532-6207 器的证据

100% ALC: 10 1 1 10%

1 陈丰岛 城市漫會 TEL - (07) 710- 3466 光南 TEL (07) 338-0166 光南(屏東店) TEL (08) 732-3266 光統 解集店) 光帶(台南語)、速易電腦・

所料料

[。图值图 35

康東行 摩拉磐 件 新月坡 第一大。早餐 木木与元/系 **(*)** 计 坚备 潘宗銘 新竹市 林宗教 台中縣 紹升等 章。化,打 別等をは 台北縣 盧邕先 章》化縣 客写真'」' 台北縣 污,雄型 最份1多 台北縣 詹鈺禾 凍皮森 行中原系 盛天乱 行中解 33101 程程力

鄧時友 嘉黄市 石色龍 挑園縣 林敬誠 台中縣 鄭新寶 雲木木學系 林良儒 秤 空气

以上讀者可得到一套遊 戲軟體,中獎者獎品已 たいようというためは 旅奇山

非常駁客間書

統計日期:軟體世界第143期選票 統計日期:2月25日~03月15日

軒轅劍參外傳~天之痕

●大字資訊

●上回1 ●角色扮演

票數

395



2紅色警戒2

●美商藝電

●上回2 ●即時戰略



3 新神鵰俠侶

●上回4 ●角色扮演

●毘泉國際

票數



[] 墮落天使

●上回6 ●奥汀科技 ●角色扮演

票數 115

暗黑破壞神2

票数 101

□ 新倚天屠龍記

●上回3 ●智冠科技 ●角色扮演

票數 87

↑仙狐奇縁

回9 ●智冠科技 ●角色扮演

、票數 73

天堂

●遊戲橘子 ●線上角色扮演 (聚數)

55

三國志7

52

活祭

●英特衛

●即時戰略



脫線排行榜

本資料由"遊戲家族網站"提供 WWW.gamefamily.com

)三角洲部隊3-大地勇士

説練指数: ★ ★ ★ 🗼

進榜原因:

我才打到手掌而已 哩~快起來別裝死」這 樣是領不到車馬費的!



明星三缺·

脫線指數: ★ ★ ★ ★

進榜原因:

為什麼我說楊思敏在我 家和我一起"自摸",都沒 有人相信?



4) 戰慄殺手

脱線指數: ★ ★ ★

淮榜原因:

主角是今年犯



太歲喔?怎麽跑到那就被追殺到那…

宙斯

脱線指數: 🛨 🛨 🛨 🛨

進榜原因:

那些希臘衆神真難伺 候有時又情緒化,還是

台灣神明好, 早晚三柱香萬事ok!



戰國策2

脱線指數: 🛨 ★

進榜原因:

遊戲中指揮的部隊 小得令人懷疑那是一支 軍隊還是風吹沙…

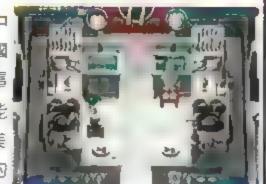


GO!GO!美食王

■検射公司が奥汀科技 **申特行公司》連載機等**

● 統智/Pentium-200/32MB/399/c

「GO!GO!美食王」中 不只讓你認識各國 的美味料理• 更可以知道這 些好吃的料理要去那裡才能 吃得到。不但是增加您的美 食常識,更能挑起你對吃的



樂趣。遊戲中的大地圖是以台北市為範圍 營業的美食名店及96家化身可愛小房子。等著您來經營 這些策略結盟的虛擬餐廳。

● 策略 模擬/Pentium II-300/64MB RAM/299元

華一番客棧 || 是一 款經營模擬類的遊 戲,玩家可在虛擬的遊 屬於自己的客棧,除了 可聘用負工之外,也可 **以** 為客棧添購各式各樣



的飾品擺飾,讓客棧變得更加氣派、豪華。遊戲中還集 備了許多比賽讓玩家挑戰,像廚師和廚師之間的廚藝競 賽,或者是客棧和客棧之間的生意競賽等,這些挑戲使 得遊戲過程相當刺激,挑戰性十足!

北方傳紀(Koung)

●角色扮演/Pontium-166/32M8/980元

· 方傳紀改編自小說「 📭 」列國志』・是個大型 的RPG遊戲,並且帶有巖流 行的即時戰略遊戲風味。遊 戲中雖然是以角色扮演為主 要架構,但擁有許多常見的 即時戰略成分,有時玩家需



要解決敵對團體之間的紛爭,有時則要利用戰略打倒比 自己更強的敵人。當然遊戲也提供了許多不同的方案: 玩家可自由在戰鬥或和平間找出最喜歡的方式。

地獄男孩(Hellboy)

●動 f1 / Pen trum=2 33 / 32MB / 980 / C

款由。法國遊戲製作公司Cryo Interactive 入 改編自同名漫畫的動作冒險遊戲。這部在美國相 當受到歡迎的漫畫至列作品,被譯成法文之後,在法國



又掀起一陣熱潮。遊戲 的設定相當忠實於原作 者筆下的世界,玩者將 在其中化身為一身腥紅 的主人翁Hellboy,對抗 意圖桑指世界的邪惡力 量。

●動作射撃/Pentium H 400/64MB/980元

₹ 是一款引領玩家進 個超自然的神 秘世界・親自體會那深入 曆意識的恐怖的動作射擊 遊戲。遊戲中玩家必須藉 由時空的穿梭,進入幾百 年之前的過去,並造訪各



種秘境,包含鬧鬼大宅、被摧毁的修道院、巨石陣、詛 咒都市、海盗彎等等十個區域。玩者必須通過重重難關 並殺出一條血路,以消滅由地獄甦醒的邪惡魔物。

鋼鐵戰場(Gunlok)

● 川知寺 聖職客 / Pe n t 1 mm - 266 / 64 MB / 980 7C

全可 鐵戰場是 款融合了即 (i) 時戰略和角色扮演特色 [的遊戲。遊戲背景發生在二 十一世紀末,由於人類大量 的製造有意識的機器人。因 而引起機器人的反叛。並發



生一場黑暗的戰爭。遊戲中玩家將扮演人類的英雄,在 充滿未來風格的十五個關卡中,對抗這些狂暴的機器 人。如何發揮人類的特長,以最聰明的戰術來打倒敵 人,則是這款遊戲最有趣的地方。

● 銀幣 /Pent Lun-133 / 32MB/ 599フレ

學生騎士團」是一款 結合了養成及策略的 戦略遊戲,玩家 必須藉由上 課、研究魔法、實地作戰 任 務探索等方式,來培養 群毫無實 戰經 驗的醬 貝蘭



生。這群學生無意中錯開了蓋茲軍團的反叛活動 意中成了解救國王及禁衛軍的唯一希望,他們到底能不 能脫胎換骨成為真正的戰士,打倒邪惡的蓋茲軍團呢? 這就要看玩家的智慧了!

遠征奥德賽Ⅱ~永恆的小夜曲~ ■韓村公司《四季10

●角色扮演/Pentlum-200/32MB/599元

士力事舞台為前作8年後的世界,德爾特利亞大陸面臨 口人 新的危機・隨即捲起了革命的暴風。二代的遊戲 中在系統配置方面,導入了創新的團隊即時攻擊模式。 所謂團隊即時攻擊,就是在攻擊時一旦為角色們設定好。



攻擊方式並一聲令下,所有 團隊成員會同時飛也似地衝 向敵人陣中, 同時展開進 攻。這種戰鬥方式不但節省 時間,更能讓玩家得到廝殺 敵人的快感。

美少女聖紀

●戦略 岩線 / Pent lum166 / 48MB / 600元

製遊戲是 個可以讓你在 大型機械人裡面和外星侵略者作戰的遊戲。在這款遊戲裡頭,你只有 個選擇,那就是"打吧"一遊戲裡面滿滿的日式大型機械人、超級多的可愛



美少女,以及豐富的幻想空間,都會讓你感到難以招架,遊戲中不管是人物還是機械人,抑或是背景的整體 造型,都充滿了明亮鮮豔的風格,絕對讓你感到驚豔。

門袖物語

●何色粉剂/Pent lun-233/64M8/599元

了門神物語」整體風格走向就如傳統的日式RPG ·場景畫面可愛而亮麗,十 分具有幻想遊戲的氣氛。遊 戲中的四個主要角色,各有 其職業及專屬武器。人物圖



案還會隨所執武器而有所不同。雖說人物的樣子是以小小的SD造型呈現,但是無論是平常移動,或是戰鬥時便用魔法或持武器攻擊敵人,均能夠將每個人物所要表現的動作微妙地表達出來。

烽火英雄

■統計公司/曹操士 ■發行公司/聖教士

● 筑塔 / Pent 1um-200/32MB / 599元

中的半即時RSLG遊戲。在遊戲中,玩家將可同時帶領多個不同角色,使出超越所有SLG型態遊戲的戰鬥動作及魔法特效,完美呈現在劍與



魔法的世界裡,該有的刺激性與震撼感。數百招不同方式與效果的攻擊動作,百餘種不同的魔法特效,絕對讓 玩家感受到壯麗、耐玩又有趣的遊戲世界~。

恶魔島(Evil [[sland)]

■製料公司/Russian。 ■開内製作/車機圖原

●角色扮演/Pent rum 233/64MB/980元

是 款全3D的角色扮演遊戲,遊戲中增加了很多前所未有的新功能,第一是聽聲辨位,遊戲中玩家可以根據音效卡中的聲音,判斷敵人的遠近。第二是定跡功能,在雪



地地形與沙地上,往往在遊戲進行中可以發現足跡,從 足跡中就可以判別這是人或獸走過的痕跡,可以讓玩家 巧妙的避開敵人,或是跟蹤尋覓到敵人的藏身處。而且 遊戲中有的關卡是真的需要運用這些功能才能過關喔!

網球菁英賽《Open Tennis》

●運動 / Pent lum 11 233 / 32MB / 599 元

网球菁英賽」就是一套 以四大公開賽為主的網 球遊戲,遊戲中的操作介面十 分容易上手,玩家不必擔心太 過複雜的操作方式,利用鍵盤 就可以輕鬆擊球。多重視角的



設計,可以從五種不同的角度觀察,如果球員發出了一記高達200公里的「愛司」球,或是 個精采的上網截球,電視攝影視角將逼真重現每一個絕妙好球。

装甲騎兵(Sudden Strike)

●即時 戰略 / Pentium 200 / 32MB / 990 元



批史詩。在裝甲騎兵中,設計了具有豐富故事性的連續 戰役,玩家可以選擇扮演德軍、俄軍、美軍,完成 場 又一場的艱難任務。每次任務都會依玩家的表現計分, 並且直接影響後面的任務進行。

擅救豬頭大作戰

● 後智 / Pont lum-23 3 / 32MB / 295 ル

「小熊維尼的家鄉是 ?」「台北市最長的 馬路是?」永遠不褪流行的 益智問答將在「搶救豬頭大 作戰」遊戲中挑戰玩家的機 智和反應。「搶救豬頭大作 戰」除了具有故事劇情的單



機版益智過關遊戲外,也同步推出網路版,透過網路多人連線的遊戲功能,玩家可與來自世界各地的網友一起 搶答,就像電視金頭腦一樣刺激有趣,答題分秒必爭。

夏東武工(Arthur's Knights)

●竹腕 / Pent tum11-300/64MB / 1080 ル



知。即使不知什麼是圓桌武士的讀者,至少也聽過亞瑟 王和石中劍、關於聖杯的種種傳說。「圓桌武士」以說 故事的方式,將中占騎士的愛恨情仇,呈現在所有玩家 的眼前,使得那關於紅龍騎士的過去,彷彿歷歷在目。



御劍萬里行俠仗義小俠當家眾仙迴避 劍峽傳奇光怪陸離 雲蹤飄渺 盡在這裡



















當然除了村民告知之外,還有一些是莫名其妙就會出現,所以 要常翻開地圖看有沒有法寶的蹤跡

▼看到大地圖裡的亮點了嗎?那就是法書的出土地。







趕到法確出土地可不是就能順利拿到哦,運氣不好的話,將會 有人共同參與奪實行動,想順利奪到法實就必需打敗對手!

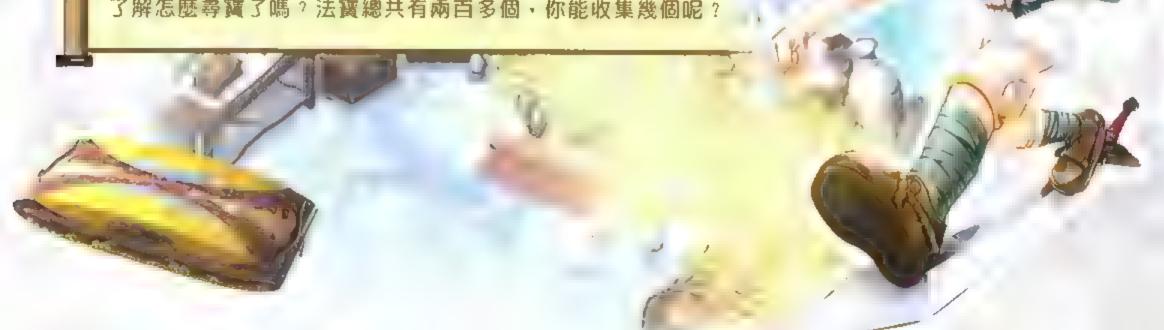


▲ 法普可是先章先廉·省人皇就在将搜算着了。。 必然也有祖宗形迹要来地的....



▲ 章到法書了嗎?趕依靠出 法實圖舞都一下是被到了 什麽總?!

了解怎麼尋寶了嗎? 法實總共有兩百多個,你能收集幾個呢?













創阿修羅法,與韓聖禪師有因緣,雖想歸一佛法,卻因個性高傲,又受所 飼陰雕所惑,故而運運不接受尊聖禪師之渡化。後因其女愛戀峨嵋門下弟子,他便強將峨嵋門下有情緣牽連者都攝往神劍峰,以雕法誘他們接受情 您試鍊,與峨嵋發生嚴重衝突。

原在金石峽條線,因其原神受到章禿的囚禁,所以逃往凝碧崖並強迫 唐家婆幫其療傷,後被金蟬所敗,但金蟬有感於其乃身不由己,所以 決定幫她奪回金石峽。







籍屬五台派,高齡八、九十,因得了枝灿芝,返老還童,貌若二、三十歲女子,是混元雜師的妻子,為了替混元祖師報仇,便專在暗處挑撥異派和峨嵋之關係,讓峨嶒增加了不少仇家,

在南疆紅木嶺自成一派,和嵩山二老交情甚應,卻因對門下徒弟十分寵愛,其中一名徒弟和異派勾結,被峨嵋弟子所殺,老相一怒之下,便要報仇,幸而枯竹老人和阿童出面化解。









原來紫雲宮三女是受到許飛娘的挑撥才與峨嵋派衆人作對,雖然 糊塗但為了取得"天一貞水"及"遺匣"選是得將她們收服



▲ 長得價易穿痒辣·可堪心地不太善良。



▲ 不會吧! 事門都用菌金做的。



▲ 能於來到了埃索宮 • 真是情病的內面 •

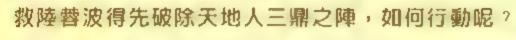


要在番燒完之前拿到"天一貞水"和"遊匣"否則可是會 Game over 的哦





△ 哇! 這大概是全世界最大的珍珠了。





▲ 好多烟港营设,那一個才是真的呢?







七星環死陣中玄 宇宙萬里府中現 日月五行在其中 七珠合併渡生天

要到陷空岛得先通過玄冥地界,玄冥地界也有一條 龍蛟看守,不過不同於紫雲宮的龍蛟,它可是要進 出陷空島的重要交通工具哦!





護職⑪境

籍由魏威叟的引見,終於找到了陷空老祖,老祖一口答應要幫助 · 原來他將有大劫臨身 · 以後選需峨嵋派的幫忙 ·







地旋陷内殿





金蟬這孩子又闖禍了



▲ 七昼墳死地入口



喜的很才能打腳遜往七臺灣死地 的面色呢?



在醉仙崖遇到芝仙騎馬。可是卻一溜煙地就跑走了。金蟬 二話不說急起直追,卻害芝馬被美人蟒所吃。



• 不喜跑唱!!



可爱的芝心。 總不根据產金罐 養一隻呢?

蜀山精怪真不少 芝仙芝馬湊熱鬧 猿鶥龍蛟美人蟒 到處都可遇得到

> 「新蜀山劍俠傳」裡的精怪不少,其中以芝仙及芝馬 最是惹人喜愛,到底它們和金蟬會發生什麼有趣的事 呢?

受傷的朱文需要芝仙賜藥才能救治,金蟬答應要幫芝仙渡過 三劫中的未劫,並加以保護才能顧利取得靈藥。



陈受痛了。去求芝心给懿"心氛"吧。



物以類聚,芝仙居然還能找到一隻芝馬當玩伴,不過似乎是 芝仙欺負芝馬多一點。為了不受邪道們干擾。金蟬接受長輩 的建議將芝仙及芝馬的仙根移植到仙費口竹林以陣法保護。



将芝仙和芝属送往仙老口竹林设藏吧。



年纪最小的報母-廣金輯負起協會 魔物之雹!







产业是英雄榜

37 各方英雄,宇峻需要熱血 青年加入共創優質遊戲

程式設計師

對電腦遊戲設計有興趣, 熟 Windows Programming和 C/C++

線上遊戲程式影影師

對線上遊戲設計有與趣, 熟 Windows Programming和 C/C++

電腦遊戲 30 萬爾

热 3D studio MAX或 Maya, 對電玩美術設計有與趣。

隨即是假定

有想像力,能創造無中生有的奇幻場景, 需素描 & 透視繪圖能力。

如果你有以上能力,請速與我們聯絡,聯絡方式: 將作品和履歷 mail 到 hikoukiouj.com.tw或郵寄到 字峻科技股份有限公司收即可。

聯絡電話: (02) 8226-9989#342(謝釋航先生) 網址: www.uj.com.tw



中和市建入路 2 號 17F 之 8 E-mail: service@ui.com.tw

自行的病址: www.uj.com.tw





對於熟悉字峻的玩家而言,應該會相當了解字 中的「可逆轉職」、「北方密使」中的「環狀轉職」 以及「古文明霸王傳」的「怪物轉職」等等。而透 次任「超時空英雄傳說三~狂神降世」中,則是深 用「階層軌職」的方式。

上超時空英雄傳說三~狂神隆世」的轉職不再對 練到一個個定的等級以後就全部開放;某些相性比 **較接近的職業會在較早的等級提早開放,而相性較** 遠的職業團會比較晚閒放。在開放某些職業以後。 角色便随時可以任意的向這些職業做轉職的動作

榜胞的候件不認於對一胞業等級, 有時候甚 至無喜某些特定的實物!!!

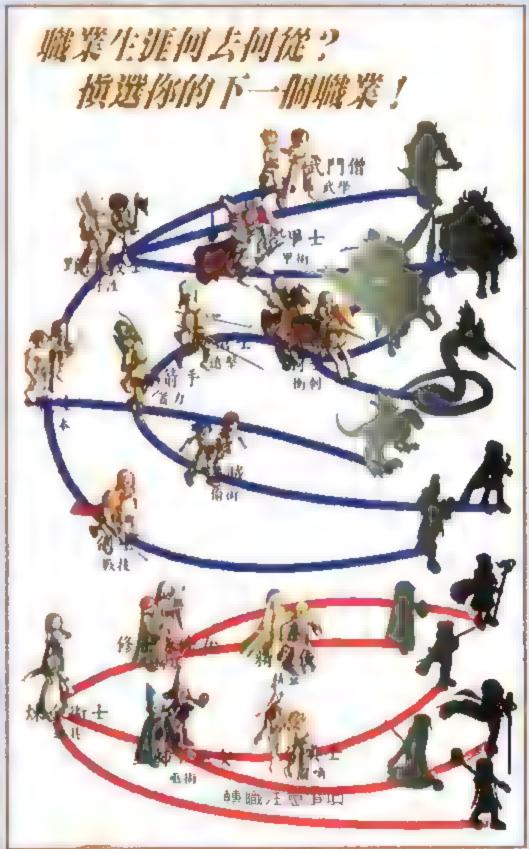
至於技能系統方面,在宇峻之前所製作的超時 空英雄傳說系列雖然轉職系統互異,但大致上是依

循蓋「轉為某一項職 業,就學會某一項技 能」這樣的規則。但 在「超時空英雄傳說

▼出場單位的選擇定很重要 的,要如何組一支功能互補 的隊伍 : 可是一門學問喔!

▲主教職業的人物狀態调面

三」中,由於每一個角色的 技能都變得較多樣。所以在技能 的獲得方面,改變為「轉職為某 職業以後,就開始可以修營該項 職業一系列的技能」。因此,角色 在轉 職為某個職業以後,並不代 表達成目的: 事實上, 與這個職 業有關的一切,才剛剛要開始!



轉職注●蔥●事●頃

在修煉了戰雷。到等級1以後日就可能轉廠為 185番 非二十年級2以後能轉職為「野性聚士」「等級4以後能夠」 韓繼載『劍王』 新泉田 雪2級的 『東去』 韩璇 為1級的 野性要去,後傷這位不對性概念而可以自由的轉職為2級 的「我去」「我的」多數子」「但是化不能轉職為「例 **亚国山区马西苏山修炼到"沙定程度以被沙北省可能转職药**" 多斯辛 成是 在城上,但是想要转败成 **多种子。 建立修炼证务者子面以外三理必须修炼是一项** 職業才行

温息數數局的影響

在「超時空英雄傳說」~狂神降世」這個遊 戲中,「元素屬性相剋」、「種族職業相剋」、「 場效應」都絕對足以影響戰局走向的重要概念

元烯二柱相测

水火互剋、風土互剋、光體互剋。在角色攻擊的時候 ,會因為某一些理由,例如地形、武器、招式等,便得攻

擊帶有特定的元素屬性

· 而每一個角色的自身 · 也都會屬於一個特定

的屬性。每個角色受到 攻擊的時候,除了受到 固定的傷害值以外,還

會受到一定量來自於元素互動所造成的傷害。





温度戲葉相型

某些職業, 種族會對特定的 職業、種族有加 成的傷害能力, 有些則有額外的 防禦力。



場列題

Tringgarantstr (5) and and the second second

相對於戰場的「地面」上所附帶的特別效應,影響所及的對象是站在 所及的對象是站在上面的單位的。 上面的單位的。 上場效應上這一個 設計,是針對整個 戰場都會發生影響

▲內區域。21日 基本市内內型 6百 戰場都會發生影響的效應 換 三之,只要是在 場戰役中,被玩家旅遊出場且沒有陣亡的單位,都會受到「場效應的影響。

以實際的現象來說明的話,例如下雨、颳風 會使得全戰場的人都受到影響,能力產生變化等 等,場效應,就是這樣的東西。

對全戰場有影響的效果

「場效應」依轄元、本鄉性分為「地、水、火、 風、光、間」六種。當某一種場效應比其他場效 應更為具有影響力時,屬於那一種元。本屬性的魔 法威力會提高,而屬於那一種元。泰屬性的角色也 萬變強一種對的,場效應也可能會壓抑相與元素 角色、魔法的能力



場效應是會互相抵消的

場效應在同一時間中,僅能 有少數的場效應存在於戰場上, 若是有多的場效應要進來(當玩 家使用法術時),舊的場效應就

會被擠出去。全於互相抵為,是指場效應彼此之間的關係、「光 間」、「地 風 、「水 火」,這些組含是彼此兩兩百分之白相消的。

共同魔力源 展晶石系统

為了帶給玩家新的遊戲經驗。「超時空英雄傳 說三~狂神降世」首先嘗試將卡片遊戲中常見的 「共同攤力源」制度引入角色扮演遊戲中。

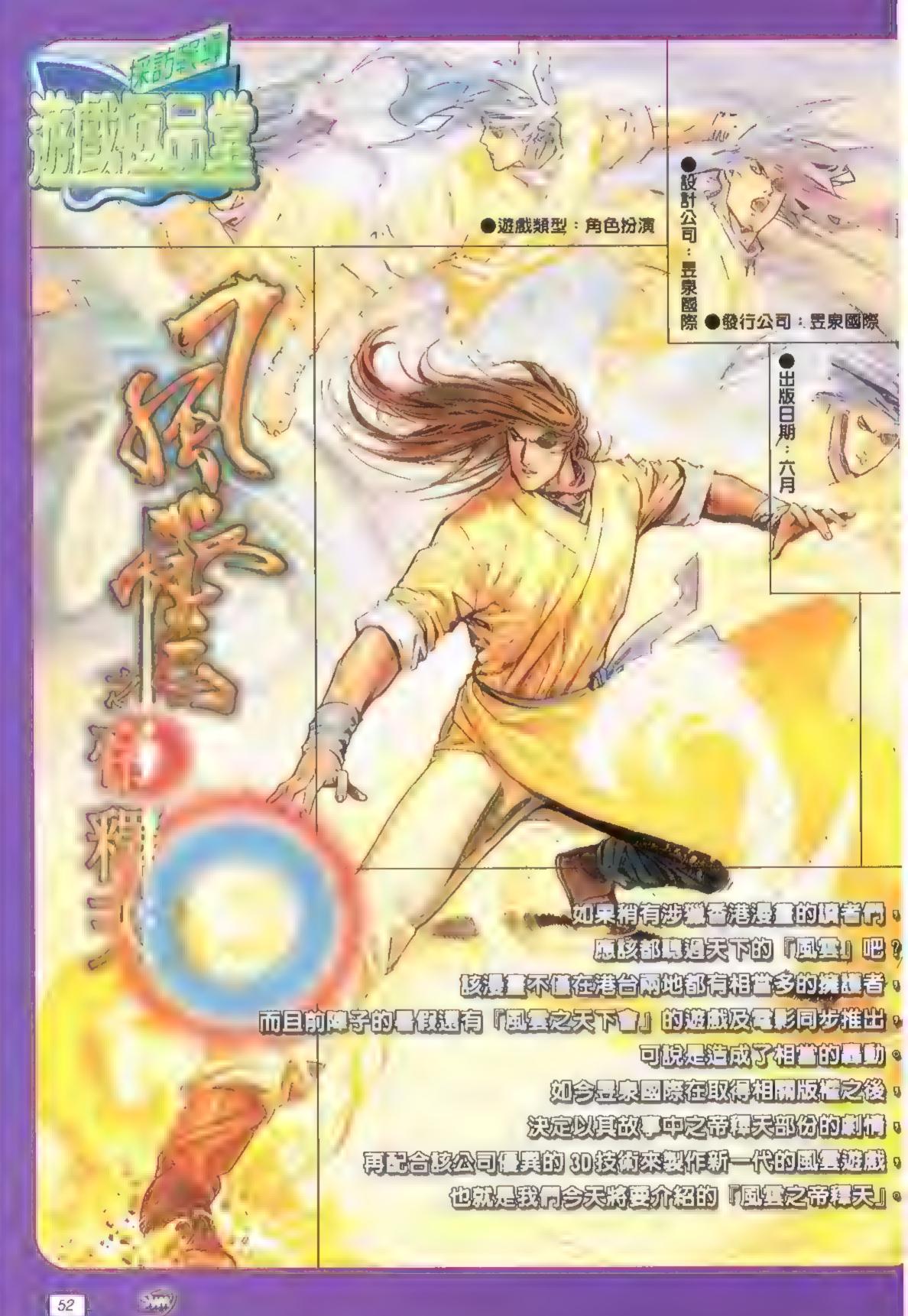
何謂「共同魔力源」、「魔晶石」?

在戰場中,敵方所有角色使用敵方共用的MP, 我方所有角色使用我方共用的MP。在使用了共同魔力源制度以後,使用魔法再也不是一兩個單位的問題,而攸關於整體戰力優劣勢上而魔晶石則是會在 戰場中不定時出現,或是當我方或敵方的角色陣亡時,會出現 類美顏的魔晶石,若是能夠在敵方搶到之前得到這顆魔晶石,我方的MP值將會大幅提升



· 對於使用大型 隨法有很大的幫助 · 反之亦然。





新一代的故事情節



風雲 連載 至今已有數年 時間,中 間也曾有不少故事情段・據製作小組 表示,為了能夠表現出更佳的RPG劇 情・在考慮完整性之下・決定以「帝 釋天主之部份來製作本報遊戲、「風 誓之帝釋天」以喪失記憶的步驚雲為

主角、在經歷家庭巨變之後、 終於回復以往的記憶,並重新

了一連串的江胡

点您。

由於步 黨實已經是 上代的 /、 州 傳 奇 , 在經歷

二十年的變遷之後。江湖上也 出現了不少武林高手,如個性 谦冲的懒空、野心勃勃的懒威 、還有英 測高 深的 帝釋 天等。 選些人物會對步腦雲有多大影 響呢? 断風、胁浪、驗閥等者 面乳在遊戲中又將扮演何種角 色呢?就有待各位讀者詳會 DIV 1



為了考虑到移植時的遊戲件,装作小組將帝釋 天的劇情馬曹移植了約80%,其餘部份則是加入某些支線 剧情,以弹信游戏的變化性及耐玩度。 因此遊戲難易度會隨進 行力式之不同而有變化。如果玩家在某些選擇有所不同的話。對整

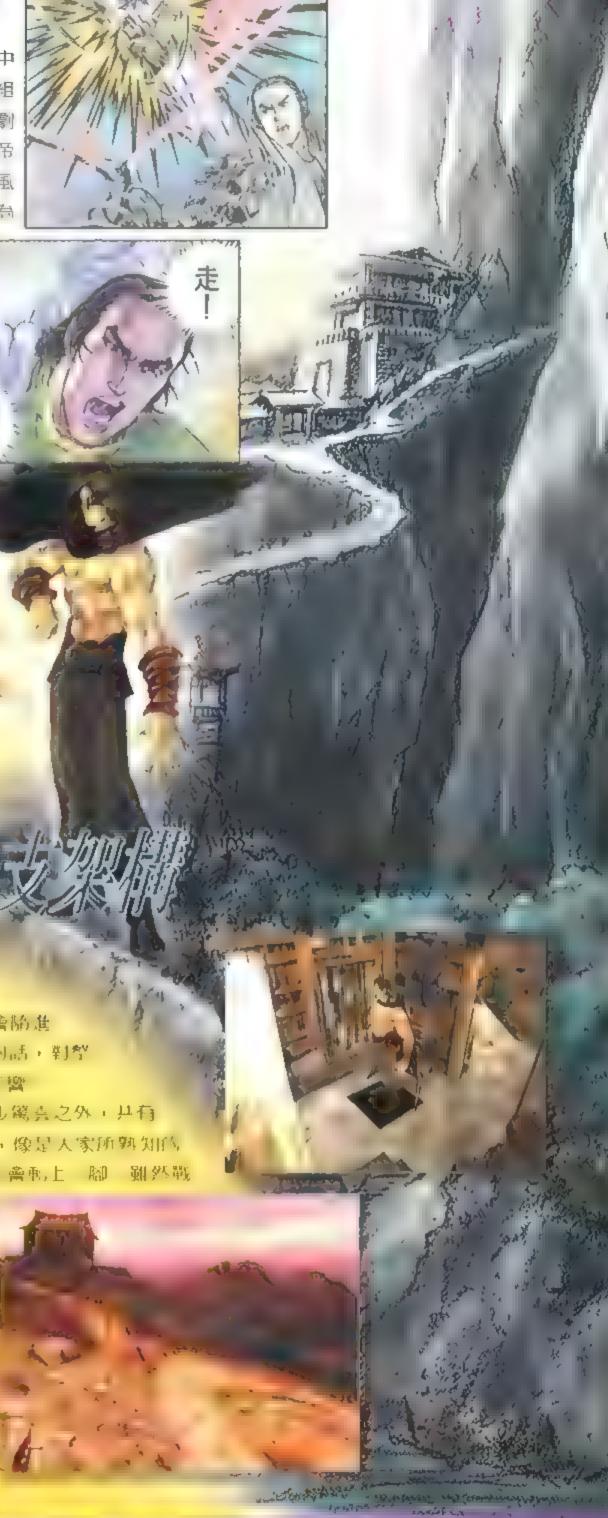
低族情准行也有一定的影響。

除了玩家所扮而的步屬真之外工具有 11個角色可加入隊伍中,像是大家所熟知的 廣風、懷孕等,都行司莊會動上 腳 雖然戰

門時只能有 個人上 場,但由於劇情所需 - 當遊戲進行到某些 特定劇情的、遺得以

特定的人物上場,所以別忘了平均增養人物。

為了表達出風雲中的整體氣勢及劇情所需,遊戲中 的場景可分為6.7個人區域,包含了6~7座城鎮及20個 人型迷宮,場影總數量約600個左右,估計玩家要玩完。 整個遊戲,至少需30~40 小時哦!



更精細流暢的影像處理

由於「風雲之帝釋天。的製作小組之前曾製作另 款RPG「笑傲江湖」·因此該遊戲也將引用其30分擊, 不過據程式設計師黃先生表示·「風雲之帝釋天。將有 更良好的表現·像是人物多邊形由「笑傲江湖」之六百 面增加為上于面·在近兩倍的貼圖處理之下·人物的動 作將會更細膩流暢·而表情也會隨之劇情變化·甚至在

說話時嘴唇的形狀也會配合

除此之外·由於考慮到 之前某些累物會妨礙玩家的

視野,在「風雲之 帝釋天」中遮罩改 為透明,不會讓玩 家萬香不到角色或 爭要的事物了。另 外為了要表現出更

生動的場界效果,除了一些像旗子等的小元件會隨風飄動之外,也有下雨、下雪等氣候變化,全於書夜的明暗效果,製作小組則還在評估其效益及可行性。

田於要達到一定的畫面效果,相對地玩家的電腦配備也要達到一定的程度。據表示,影響最大的顯示卡之

進一步的改良之處

除了畫面要更佳的表現之外,製作小組在系統方面 也做了相當的改良。首先是屬性方面,加入了曆力系統 (Potential System)之設定。曆力不同於一般的基本屬 性,預點類似額外的附加技能,當人物在穿戴各種不同 的裝備時,符時可以增加特定的智力,這些能力每些可 以應用於一般行走中,像「移動力加速」時人物移動會 快上許多,這時就可以減少遭遇敵人而進入戰鬥的機會 ;有些還通過速當中爭萬無法行走的的某些地形,或是 關腎原本無法打開的陸秘費箱,幫助角色以更便利的方

式進行劇情。







之前在「笑傲 江湖」中所使用的

A STATE OF S

編劇系統,製作小組也做了相當的修正,因此遊戲中的劇情將能與場景充份地融合為一,不再因讓取而造成延遲中斷,在處理事件發生時能更順暢,減少之前的唐突及不協調感。

可施展連續技的激烈型

在RPG的震處一戰鬥方面,由於原先 「笑傲江·胡」的戰鬥 選設計略 為複雜 · 因 此引用了新的弱點系統 (Weak Point System),原先的戰鬥環改為一圈四部, 分為頭、手、身、腳等,以代表敵人身體 各部份,由於某些特定敵人將有特定的弱 點部位,當人物持續對這些部分攻擊的 話,也可以對敵方產生某種程度的異常傷 書 例如· 敵人的污點在亞哥時, 狩續攻 擊此弱點的話,可以對該敵人造成「暈眩」

的效果: 如攻擊腳部的弱點時, 即可以造成敏捷 度下降等。由於這些異常傷害賣大人降低原先的 強敵之戰鬥力,所以玩家歐元從戰鬥經驗中找出 這些敵人的事體,以未每戰心勝

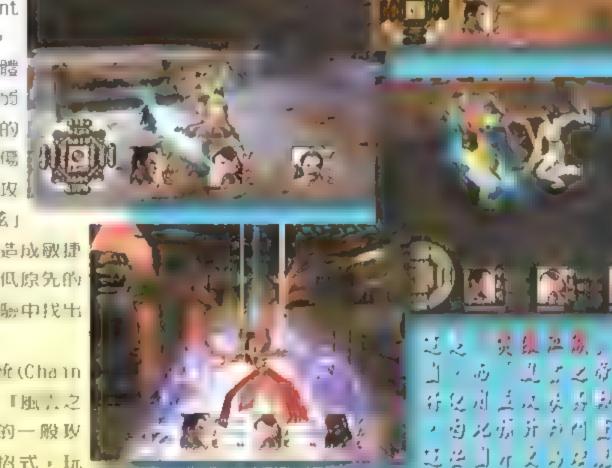
戰鬥也保留了之前的連續攻擊系統(Chain

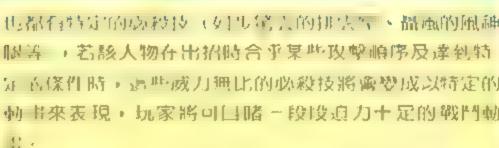
Combo System) · 在『風点之 帝釋天」中,人物的一般以 擊即有16種不同的招式,玩

> 家可依據其所能攻擊之次數 自行配招攻擊,就有如某些 格鬥遊戲般·人物在出招時 依攻擊部位之不同及順序。 可組成連續技,這些連續技 之攻擊情形將齊以即時亦算 的方式實際表現在畫面上, 所以可以看到人物一連串精 彩的連續攻擊;而某些人物

也都看特定的心歉技(女比)第六的排去等、攝風的風神 服等,若該人物在出招時合乎某些攻擊順序及達到特 5. 古條件時,這些威力無比的必殺技將藥變成以特定的 動畫來表現, 玩家將可目睹一段度迫力十足的戰鬥動 41 4

另外戰鬥的場響會名勝戰鬥之嚴重程度而得所毀 損,有時玩家「以藉此來獲得隱藏在某些地方的賣物」 所以在戰鬥中可干萬別名氣啦!



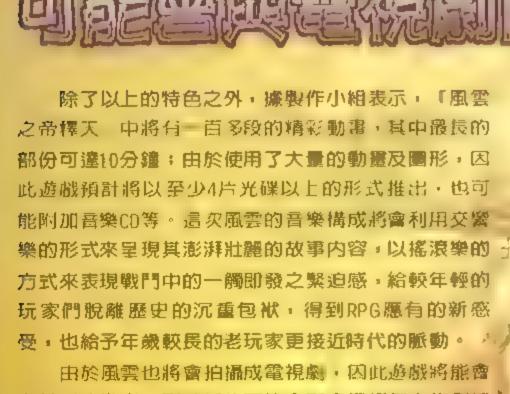


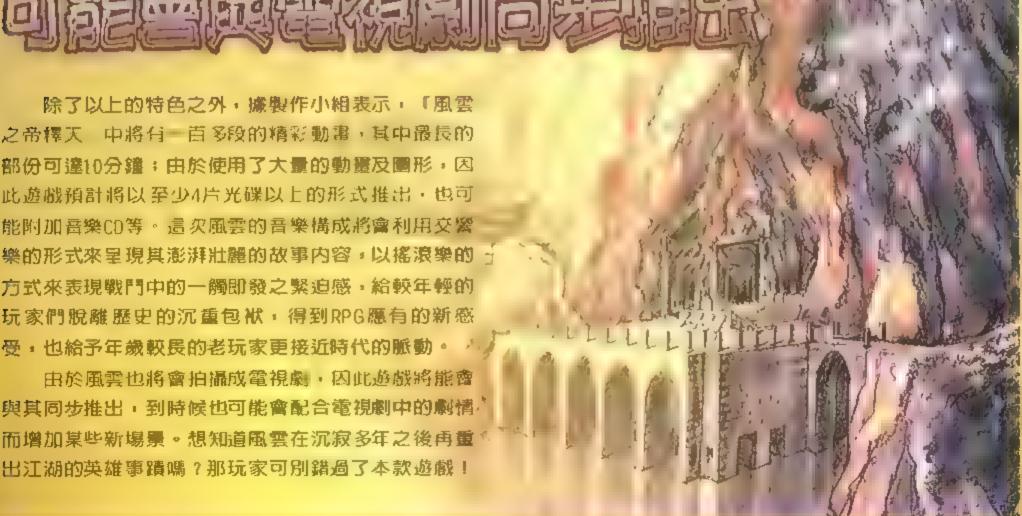
集2篇, 当部付

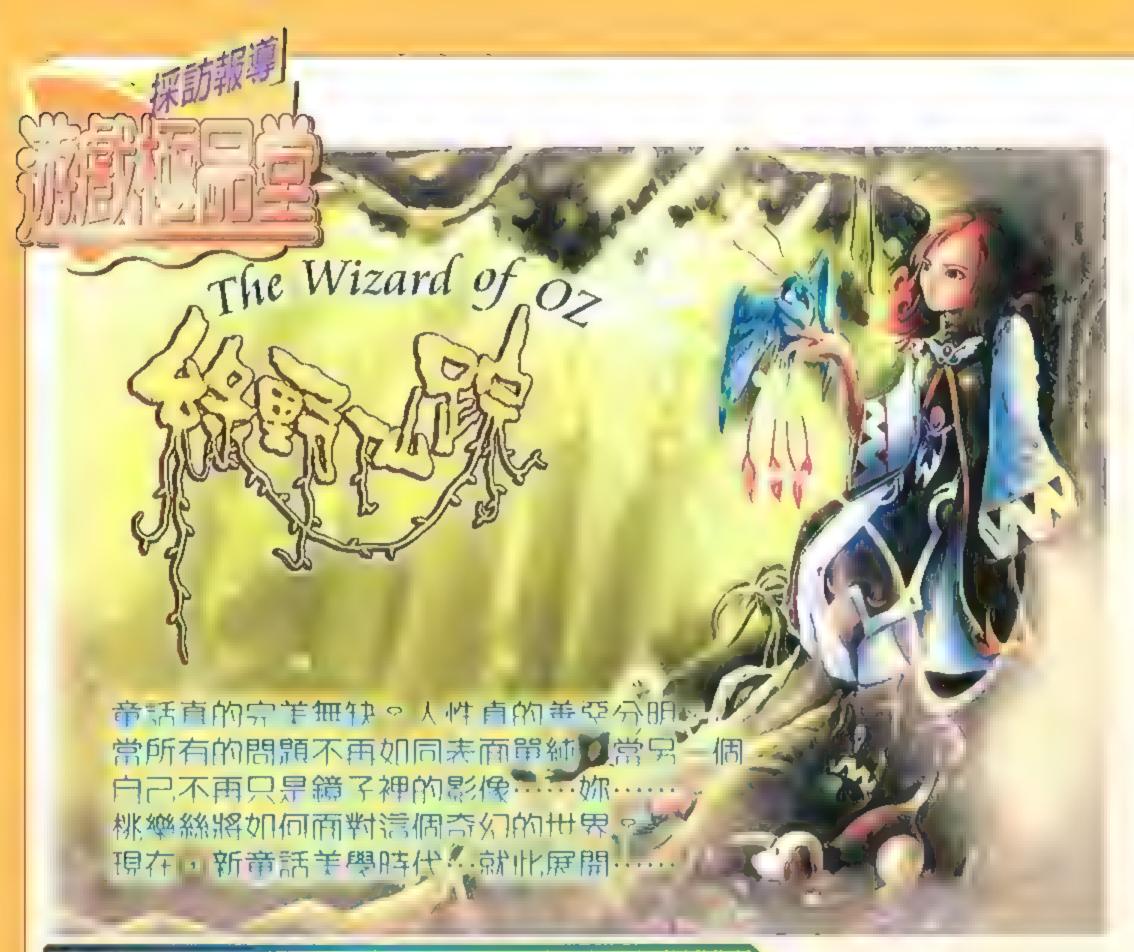
化用道以及系数侧面配

由北部并許付置由金米

5之前的人。







改編的童話—不一樣的感動



桃樂絲與 行人踏上声顺的路行

個住在 **提薩斯州農場** 的平凡小女 孩,因為一場 意外的龍捲風 災難·被帶到 了充滿奇幻迷 雕的魔法世界 ~ 歐茲國~ :

而後遇見了福

草人、鐵樵夫與獅子, 起前往翡翠城卡 歐茲王實現他們各自的願望……。

工綠野仙蹤,遺個家喻戶曉的華話故 事,曾經拍成電影,也改編過舞台劇。而 改版為遊戲的「綠野仙羅」與童話故事有 什麼不同呢?在童話故事中,原先的人物 個性都較為單純,也沒有較詳盡的地理票 觀分類,所以為了增加遊戲的故事性和趣

味點,經由製作小組的巧思,保留原始故事的架構,用 趨近人性的觀點重新安排人物, 计對在原著人物的性格

做更深入刻劃,並 捨棄原蓄中平鋪直 述的語法,改用較 為活潑的歐美式戲 對白風格來加以呈 現,希望可以帶給 玩家更為生動、明 快的遊戲節奏和不 同的視覺感受。



苏欧诺在祖恩奴隶 | 分額類





角色詮釋大翻新—更具特色的人物

大家一定發現到了,桃樂絲畫次在遊戲中的造型,好像跟印象中有點不一樣喔一她不再是原書中那個可憐写气的小女生,反而一白八十度轉變成個件人而化之的野孩子子上這一意到底是怎處回事呢?根據

フ桃樂絲與黑路桃樂絲

化成帶點頭皮的小女孩,用輕氣內 手法以及不同於原書的個性。例為 地表達出屬於獨特的風格 除了原有的角色之外,製作小組還另外設計了。個特別且全新的角色「黑暗桃樂絲」在遊戲中黑暗桃樂絲是桃樂絲然一在遊戲中黑暗桃樂絲是桃樂絲從水晶球中投射出來的陰影,所以她對於桃樂絲有一種與生俱來的敵意。一直是孤單。個人的她,看到桃樂絲能夠擁有其他人的幫助時,感到既嫉妒又羨慕,因而事事明豫桃樂絲一行人的行動。但是同時卻又害怕一旦桃樂絲離開之後。自己可能會消失的處境…

以声樣的人物構思,和原著 比較雖然有所不同,但是卻不會 有唐突的感覺。而且製作小組 在其他的角色安排上也強調各

自所擁有的特性,所以黑暗桃樂絲的出現,正好成功的塑造出遊戲神的反派角色,並完美地融入劇情中,讓原本了無新意的故事,能投入更多精栄的内容,而透也是「綠野山羅」極具特色的地方之



製作小組的

解説,為了

突顯遊戲的

隰劇件,把

原名中乖巧

的桃樂絲轉

つ 人物的個性在遊戲都上 テキュ

重新打造的環境 魔法新世界

更万二世界是其次各代人



觀響 贩的街道是是

故事一開始, 一陣突如其來的龍 捲風,將桃樂絲帶 到允滿神奇魔法的



① 東方女巫的家充滿神秘感。

人、鐵樵夫以及辦子,這一支奇妙的 隊伍懷抱著各自的 斯望,一周通過了 棒種的難關,直到 歐茲國中央的翡翠 城。隨著時間和 不斷發生的電

件,他們開始思泰受到人民擁戴的歐茲,以及傳聞中的西方壞女巫,再加上桃樂絲的分身一黑暗桃樂

絲的出現,所有的事情顯得越來越難…

為了能夠 具體 表現出原作中描繪生動的場 , 製作小組花費了相當長的時間, 幾乎參閱了各式不同版本的【綠野仙蹤】,

而原名的世界,讓製作小組感費 就像是充滿魔法的世界,所以製作小組採用魔法的觀念來設計; 而原義中又有東、西、南、北四方 的女巫,剛好和大自然四種元素能

相互配合·於 是此區分了四 個魔法區域, 分別為風、 火、水、地及

中央無魔法地帶,同時也分別代表了四位魔女

及歐茲國王的領 域。



不同的累量有不同的故事

原作中並沒有詳細的地理景觀分類,因此 在企劃階段時就以「魔法元素」的概念來分隔 出地、風、水、火凹個屬性的區域(另外中 央地區的翡翠城為無屬性的區域),再以原 作情節為主架構,輔以活潑有趣的旁支劇情, 使原本單純的單話劇情,為了不少。

新遊戲型態 冒險式角色扮演



遊騰館1進11「行音場上書

有別於一般RPG中充斥著複雜的系統設定,在 「綠野仙蹤」這個遊戲中主要將以劇情為主。這對薯 **散練功殺戮的玩家來說可能有點失望,但是相反的** 玩家將會領略到 個真正有趣、充實的故事内容。

阅在市場上充斥著。 堆操作複雜的RPG,翻 **然架構廠議完整,但** 是對玩家來說卻無法 輕鬆的玩,初學者也



ン 執門也是很重要的

不易上手。因此『綠野仙蹤』特別考慮到玩家的需求,以 任何人都能輕鬆玩為目標。所以覺得RPG很複雜的玩家大 可不胁膽心,遊戲中一切都以簡易上手為主。

「綠野仙蹤」雖說架構上較接近RPG,但是在遊戲中也融入了許多實驗遊戲的特 質。製作小組在遊戲中保留了RPG中的戰鬥與劇情元器,如桃樂絲和稻草人、鐵樵夫以



有許多區域非常有量。生

及獅子的旅行過程中會遇到做人,而需要戰鬥與絕 展版法,而且遊戲中的人物也需藉由每一場戰鬥或 元成支線任務。來提昇自己的等級與經驗值 另外 部份,遊戲的進行也加入了冒險遊戲中的探索解 課成分,在冒險過程中玩 & 器盘 山綠 秦 與磨謎,來 犯得不同屬性的 道具以及 武器防 具。亦或處理各種 4 同刊突發展況 由於同時包含了旨險及角色扮演 的特質, 使得个款游戲呈現出。 種令人耳目三新的 户程· 我們標之為實際式角色扮演遊戲



全新的感受 美式風格場景設計

在場星兩格方面,「綠野伽蹤」採用了偏斜式的 手法。賽人物在行走時,甚會問時連算出光影的部

分,因此整體上能表 **現出最為真實的環** 境。在某作中組原始 的構想裡。大家一致 的認為這款遊戲是改 編申原著革活故力。 **而原著的战事中派人** 學得充滿了冒險的感 骨 所以在視髮的效



,胡戬中的局界。'格杜辛成

果上不希望帶給玩家太過於童話的味道,在討論了 各種不同的呈現方式後,終於決定捨棄市場上大家



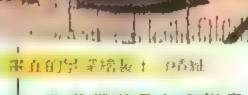
,遊戲電面十分舊重光影效果

所熟黑的目式虱格。 改以國内較少見的美 式風格呈現

這世景 的人體的 嘗試,尤其在國内遊戲 市場日式瓶格遊戲當道 的環境裡,全體製作人 員小心翼翼的嘗式,試 蓋實際創造出原書中奇 幻無比的場界。追樣的場學風格。在國内市場是一種當 試,由於原作是外國的結 典名件,要怎麼以國內玩家能 接受的習慣來改編,卻又不能太偏離原作兩貌,沒實讓 美術人間傷透了腸筋。

製作小組在製作過程中極其講究mode1的結構、材質 以及燈光氣氛上的營造。在出面上極力的要求完美,這

> 也是此遊戲畫面呈現出如此 為品質 壓翻的 中要因 紫。加 上鏡頭採用電景/分鏡等法的 處理效果,使整個遊戲劇情 透過鏡面的蝴釋,裝現出異 世界幻想的真智感受,同時 加場學中的墨深部分,讓擊



儒游戲畫面上看起來 就是列此的與象不 同一看者遊戲中的畫 面,是不是讓您覺得 有如粤處於我們所建 構出的童話世界呢?



雷風旱現土足美式風格

震撼的畫面一多視角半即時戰鬥系統

「緣動自職」神 的戰鬥方式是採用 半 即 時 戰 門 系 統 , 玩家在遇到融人後 即會開始展開戰 門,當戰鬥開始 進行時・系 的時間便開 始計算, 彻临角色, 單 包 會 依置國 角色的敏 胁度, 更是 炎行 動所需要等待的時 聞 離角色等待之 時間定额的。所家 才可智畅的优下行 動 指令,由於 復 樹

能可的有好幾個角角都可下指令,如果玩家不宜即下達 行動指令,期該角色便會因起處於等待狀態中,直到玩



强門人統是 1.205万万

家下達新的指令為止, 為了讓玩家更清楚 何時可下指令,製作小 組在系統中另外設計了 個貼心的界面。玩家 在戰鬥開始時會發現遊

在戰鬥開始時會發現遊 戲畫面的正下方中央為 ATB電表,條棒的下方 即為主角隊伍行動的順

序,條棒的上方為敵方行動的順序,當主角隊伍裡某人 的關小到達條棒的綠色與紅色的交接點時,就表示此時 玩家可下達指令了

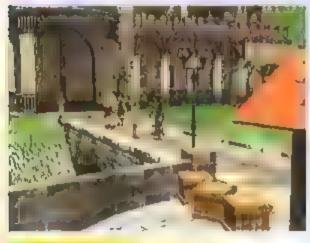
在此形值得一提的灵,玩家曾因為進入戰鬥畫而時

切入戰鬥事面的領了角度不同,而呈現出各種不同的戰鬥視角,便玩家可在不同的角度中觀察到角色普種細部的攻擊動作與魔法特效,這樣的視角長期,為這款遊戲中的戰鬥未統更增流的學自極限



级严肃的任何实验的消

新遊戲型態的嘗試



桃樂絲伊瓦蘭人们地資畫百

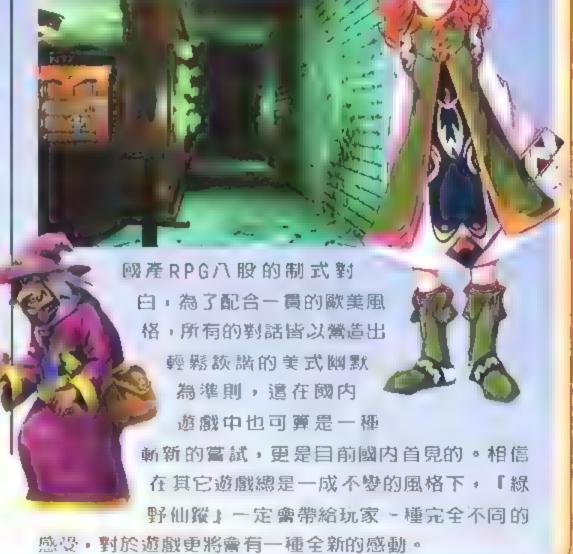
つ對話以美式煥舞領格為下

角色亦密等待的时

間不同,所以何可



法:沒有一般 / 此種審風勢國內遊戲僅見







◆國外發行:3D0

◆國内代理:第三波

◆發行日期:3月29日

▶就是這場火山爆發,摧毀了





▲雷電交加·火光四 起・這就是人民口中 的大災變。

破碎的局面。不過一 他們需要一個領導。 低可以單面他們未 邪惡對抗的互類、那



眼看者世界就要

被累广州侵吞,大陸

1千万万, 产们自身不

齊坐視不埋 無 而是

何種職業、極族、低

己之力的勇者紛紛站

了出來,試圖D免救追

们 - 医 単 願 恐 奉 版

邪 急對抗的 年 鄉 → 這個 披盤 費 刊的 女性 就是 就是 你 ! 」 中起這場 [. 變的]受滅者

魔法門系列的最新演化

以上是《魔法門VIII: 毀天滅地中文版》(以下簡稱為魔法門VIII 中文版)的片頭動畫,它清楚地交代了整個故事的來龍去脈。玩者的自標只有一個-Save The World (拯救世界) | 自從魔法門脫離「克拉克」的老舊劇情之後,就開始朝著一個全新的方向邁進,其中最重要的就是另一個系列:「魔法門之英雄無敵」觀念的導入。

「魔法門之英雄無敵」系的風格,在《魔法門VIII中文版》中變得 更加濃厚,玩者不難發現許多新設計均是取自於「魔法門之英雄無敵 系列」;譬如各種文化互異的非人類種族、城鎮、各式各樣的怪物種 類,以及豐富的魔法設定等等。



▲遊戲書面變得更爲精緻了·其面顆粒 明顯細腻許多。

種族文化特色的細膩表



過懼 地

在遊戲中的第一個場票上傷島,玩家身處的村莊 便是由蜥蜴人所建立的,因此后裡的老闆、教堂中的 牧師、走在路上的居民幾乎都是清一色的爬蟲類 「魔法門」系列以往那整人類獨尊的情况已不復存 在,取而代之的是各種族之間交流與共處;以往在游 戲中被視作敵人的蜥蜴人,拜「魔法門之英雄無敵」 所賜,如今也有了 席之地。

占傷息的場象頗具熱帶雨林風味,是 個生長者 椰子樹的熱帶屠嶼,因為爬蟲類很怕冷。遺樣的環境 與蜥蜴人的文化搭配在一起,展現了其南美式的特殊 風格;深綠的背景色調佈圖出雨林般的氣思,林宜的 熱帶樹木有屬十分原始的味道。由於大災變帶來各種 破壞,使屠嶼上處處 充斥火山口,且經常不定時地曠 發,暗紅色的怪異天空與雲彩,訴說著遺瑰土地所承 受的残害……

蜥蜴人的文化是很特別的,這裡是屬於他們的城 鎖 因而與人類城鎖有很大的差距。他們的建築擁有

白巳獨特的風格,這些住民以原若和木頭為建材所打 造的家園,充分透露出。種神秘的氣息。在整個村鎮 中嚴具代表性的就是蜥蜴人的神殿,是一座有名高誉 台屬,有如祭壇般的巨大建築、這種妇馬雅祭壇般的 教堂設計,產生了另一種曠野的氣氣。自然、樸質而 不流於相糙的城鎮風貌,給人的感覺很新鮮。

上傷島因為毀滅者所施放的魔法之影響,導致火



是牧師而是巫醫。

山爆發, 捣樑全毂; 因此上傷鯧的交通也 就此有對外中断。由 於水質的問題,屬上 許多住民都感染了萬 熟病,坐船來襲的海 **盗更使情勢變得雲上** 加霜、邁是玩者所要 拯救的第一個破敗之 地。

從許多方面可以看出,《魔法門VIII中文版》在 設定上的細膩與精緻 除了上屬層外,其他還有各式 各樣的閩電場場。當然也包括了牛頭人與黑暗精靈的

城镇。游戏中包盖 了各種不同的文明 與建築風味,初到 成又是佛新的猫 特囤貌 全於貝官 的城镇究體還有佛 此。又有者怎麼樣 特殊的画格,就路



苺 玩家 自行發掘 ▲山上傷鳥的風景來看,冠裡似 乎是座熱帶島嶼

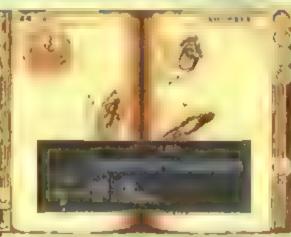
《魔法門VII中文版》的操控介面與遊戲方式,與 前一代十分地類似;不過仔細比較起來,還是可以找

出許多不同之處。比如說遊 戲的控制板面。玩過前作的 玩者應該一眼就能應見兩者 之間的差異:隊伍的目前狀 態,則分別清楚地顯示於畫 面的左、右角及隊員的肖像 上,讓您可以隨時監控每位 ▲精緻的彩色地圖、可自 隊員的情形。



由縮放觀看。

點選螢幕右上角骷髏頭,您將可以看到各種不同 類型的法術,這就是施法用的法術書。《魔法門VIII 中文版》以素描般的風格來表現,樸實的圖案配合著 一旁書寫著的神秘咒語,有如真的法術書般十分有 趣。每位法師所能學習的法術種類,與職業有相當密 切的關係。只要在圖示上按一下,就可以進行施法。



山前作用中的法海將會 表現在儲實引上:例如 施展了 巫師之服 ... 在作用期間骷髏就會長 出 世藍色的眼睛來, 如果是施展,各羽術,在 骷髅的下方會出現 堆

▲十分古典的法術書, 領味十足。雲, 相當簡潔有趣。

指令圖式的安排則改成位於螢幕畫面的上方,這

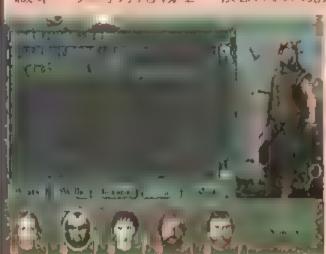
裡排列著日誌、紮營等等 多種選項。您只要點選它 們,就可以輕鬆地完成這 些動作。此外·遊戲中仍 舊保留了許多前作就已經 存在的功能,譬如即特/ 回合制戰鬥的切換、各種 **方便的熟鍵,以及小地圖** 的遠近縮放等等。



▲回合制的設計依然存在,常 玩家手忙腳離喘不過氣・可以 立刻按下Enter概停。

玩家角色與人物

遣回玩家催能創造一名代表自己的角色。《魔法 門VII中文版》的職業十分特別,且與種族有著密切的 關係: 人類是所有種族中各項屬性 最平均的角色, 其 其可分為戰士、牧師與死魂法帥...種



除了人類外, 玩家也可以選擇地 精、牛頭人、黑暗 精靈與吸血鬼等其 它四個種族,遺些 非人類種族雖然並 無職業分等・但卻 則各自擁有不同的

▲人物的經歷會以不同面色的言列 大賦,員中生領人 出來。藍色的是表示重要主線。 和地精醬是屬於力 量型(適也意味著他們沒什麼腦袋,是四肢發達頭腦簡 單的笨生物),而吸血鬼和黑暗精靈就較偏向法師之 類的職業 - 基本上吸血鬼所施展的法術皆是屬於牧師 系,而黑暗精靈則屬於巫師系。也正因如此,所以人 類的各項能力是比較平均的,而其他種族在先天少就 有傾向某些能力發展的情形。



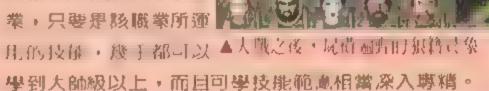
▲火花術威力驚人。

其中較值得注意的是 吸血鬼,他們是一群被誰 咒的人類,因此在屬性點 數的分配上和人類基本上 是相同的。吸血鬼遣個種 族,對於「魔法門」系列 來說是一個很大的創新,

因為他們具有的能力是相當特殊而且獨一無工的;他 們天生具有吸取其他生命血液,以醫療自己的特殊能 力,而高等級的吸血鬼甚至可以將自己霧化,以完全 群開敵 人的攻擊。雖 然黑箍精靈也 有著特殊的 黑暗精 壽技能,不過其感覺比較類以去術,而不及吸血鬼來

得獨特。

此外遊戲中也加入 了某些特別的技能,而 日許多是身為人類無法 學嚮的,例如再生術: 不過人類在學習技能方 而卻相 當優秀而目轉 業,只要是該職業所運



旅途中的其他冒險者們

《魔法門VII》中,您 只能創造代表自己的人 物,因此其它的隊伍成員 都必须靠自己人尋找。其 中代表玩者的主角人物無 **太解雇的(就是玩看一開** 始所創造的角色),其它 定其人留。



的伙伴則可以由玩者來決 ▲玩春只配創造自、「的角色・至於其 亡的伙伴都必知從冒險旅途中尋找

▲在旅館中可以看到所有人物角色 的資訊,並拍蘇人員加入隊伍。

在《魔法門》中,隊伍 每 欠只能容納 五名隊員,然而 現在世界各地的盲臉者,卻遠 **康超過這個數目:這意味著**。 玩者勢必要有所抉擇。幸而彼 解雇的人物並不會消失,他們 會攜帶著所有的物品、並保留 全部的經驗等級回到旅館体

恩 - 等待玩者下一次的徵召 - 在面對不同的場合與不同 的任務時,有時可能會需某些特殊的隊員組合。此時就 可以回到旅館、挑出適當的人選令其加入隊伍。

這些富險們散落在世界各處,玩者必須 ---將他們 找出來。有些是一開始就待在旅館的伙伴,有些是必須 親自尋訪才能挖掘出來的高手,有些則是在任務旅途中 不期而遇的搭檔。玩者幫助過的人,最後可能會成為隊 伍中的一份子,這使得遊戲的變化性更加多采多餐。

本遊戲園 令人興奮的 部分,就是其龐大的地下 **永宮與數不濟的驚人機關** 。在遊戲中第 個場景時 玩家就有機會展開第一 場地下迷宮的圖廢上那是

▲佈滿機關的廢棄 **寺廟、危機四伏丁** 座年代久遠的廢棄陵 藥, 鄂密上, 早在 動 锡人遗木抵连亳個島 上時,就已經存在了 意是 個古老的神》 棄 刷廟 並無任 臼蛛 絲 馬跡。



秘文明,除了這座廢 ▲廢棄予廟有兩個人目,其中 個學立著蛇頭,一看就知道 是由某個崇拜蛇的文化所建。

當玩者進入這個地下迷宮時,將會發現一切的通



二選一,該走哪一條路呢?

道都有如蛇般蜿蜒, 而居住其中的是大氮 的蛇人和翼蛇。平整 的石壁、細腻的石塊 紋路, 雕塑出有如南 美文明般的古老風 格。這裡有餐許多的 機關,像是踩地板、

樂劑混合系統具質並べ是 個新編的.設計, 早在好幾代以前,自就已紅生現在 魔法門上系 列中,這個功能可允許玩者自己利用藥材與空 瓶,調配出特殊的魔法樂劑。通常樂劑店會販賣 一些基本的藥材,然而真正希有罕見的藥材,還 是得憑自己去尋找

所有藥劑的等級分為四級:簡單藥劑、複合 藥劑、白色藥劑、黑色藥劑。這些藥劑之間是有 關連的,簡單藥劑可以互相混合成複合藥劑,複 企樂劑之間可以混合成<u>日</u>色樂劑,而日色樂劑又 可以用來製作黑色藥劑:製作藥劑是否戊功(失

败可是會產生致命的爆炸),以及所能調配出的藥劑種類, 除了看混合配方是否正確之外,調配人物的技能級別也是一 個因素・只有英雄級的錬金術士・才有機會調配出珍貴的黑 四線劑。

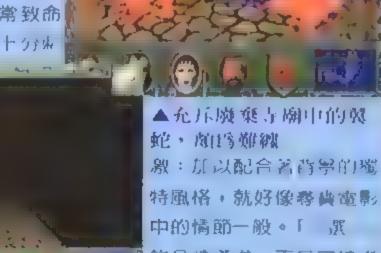
御外有些不同的藥材,所混合出的藥產種類是相同的,



▲法師的物品關,果然是充 滿了機材與批准油油

然而 在某些任 務中 + 卻 可稱 歌 要完置去收集运些苦睡不同的 材料。相較於前一代的藥材多 為藥草,《魔法門VIII中又版》 的樂材種類可以說是自顯薦 象,從為種大然花草、礦物燥 4.到動物組織。像是眼球等較 燃心的重西也看得到瞧!

不断分歧的通道、密門。 以及致命的陷阱設計。當 玩者身至於砷顏中時,必 須通過邁一道道的考驗, 由於這些陷阱都非常致命 L啓 杨迅速, 因此十分束



▲ 在走道的盐頭,似乎放著某樣 而且即使走到最後, 若非 重要物品……。小心· 別被唬 了,那不過是鑽石而已。

的分歧通道,更是直接考 驗咱家的第六感和直覺, 細心的玩者,可能還是找 不到真正的實物所在。

▲充斥機 乗寺廟中的翼

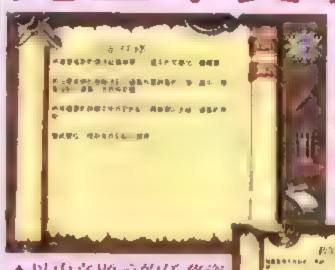
激:加以配合著背學的獨

蛇, 周13難線

試想,還只不過是《魔法門VIII中文版》裡最初級的地 下迷宫,若照往後令人目眩神迷,佈滿傳天盤和雞躍點的人 型地下城相比,就顯得微不足道 了。強人的怪物、錯綜複雜的機關 通道,要完全走遍恐怕得花上好幾 天的時間。溶岩、斷崖、急流、魔 法地帶,各種稀奇占怪,危機四伏 的場學攝成眼底,静靜等傳玩者的 來向這個有如夢魔般的地下世界進 行挑戰。



▲從蘋果主願中取出的黃金姓之偶 像,這可是費了好大一番功夫呢。



許多質量 俱佳的經典之 作, 卻常因為 語言的陽関而 使不少玩者裹 足不前:無論 遊戲多好玩,

▲以中文顯示的任務資 訊,相常淺顯易備

▶ 在翻譯成中文後,無 論訊息有多少都不再是 姓化了

如果不瞭解其内容, 其樂趣往往會因此大打折 扣。「魔法門」系列的中文化工作,早在好幾代 以前就已經開始;而這欠的最新系列作品《廢法 門VIII中文版》,自然也將提供所有玩家一個完. 全中文化的舒適環境。雖然中文字與英文字有些 根本上的差距,但在經過安善處理之後並不會破 壞原本精緻的畫面:改版技術上的進步,使國人 **坑起遊戲來品簢絲毫不打折扣。**



逋 視窗

《魔法門>>>中文版》承襲了七代的優點並與 新理念進行融合 ,創造出一個令玩者既熟悉又 新奇的, 精美國形,而許多早期作品的特色,也



遊戲中的魔法卡牌。有點類似 目前風行全球的「魔法風雲會」。 加入了遺個 行列裡,使 得整個遊戲 變得更加譽 富與多米多 姿, 是RPG 切家絶不可 錯過的經典

大作。



相信讀者們就算不清楚 『機甲爭霸戰』是啥東西,但至少 都知道無敵鐵金鋼或機動戰上鋼彈之類 的機器人名作經典吧!試想在現今的 戰爭中,如果出現一具數層樓高的巨 大鋼鐵機器人,以強大的火力及敏捷 的機動性活躍於戰場時,會對戰局的 影響有多大啊!在『機甲爭獨戰』中的 士角,就是當些擁有名稱致命武器的巨大

主角,就是這些擁有多種致命武器的巨大兵器, 由各個訓練精良的駕駛員(玩家也是其中之一)操控,

> 投入一個個戰火熾烈的戰役中··· 台灣微軟即將在今年4月4日推出的 『機甲爭霸戰4:後仇者』,不僅 二機經之前的市場考驗,一再地 證實了其受歡迎之程度,而且 在這次更增添了多種更新, 以下就讓我們來瞧瞧到底有

那些值得一看之處吧!

连放到10 · 的(在)(在)

DESERT 8 Microsoft

更内廷作·命德概数 段价图则·4月4日



在還款遊戲之中,玩家得扮演骰後一位倖存者,為了替同伴們報仇 後一位倖存者,為了替同伴們報仇 及奪回自己原有的事物,以僅存的戰 門機甲與試圖毀滅星球的敵人周旋。在 進入遊戲時,首先會看到「機甲爭霸

> 戰4:復仇者」迫力十足的 開場動 藏,這段影片將 會讓玩家置身於影片内 機器人的駕駛艙中,從

死戰,一連串的動畫讓人不禁燃起一股壯烈出征的

英雄氣概。

雖然這是一款以巨大機印作戰的動作 模擬遊戲,但是在劇情方面,本遊戲也毫 不無虎。在遊戲當中,玩家將會遇到各式 各樣的角色,並且藉著收看新聞及收聽無 線電訊息,來獲得更進一步的劇情發展, 這是一般同類型的遊戲當中很少能做到的特 點









入螢幂之中的戰場,藉由發光的刺激,彷彿讚



- ●隷艦單位/天體核 →
- ●装甲/鐵雕
- ●機身結構體/内化鋼構
- ●最大速*程* 81 km hr
- ●最大重量/ 75 ton
- ●武器/LBX 20型散彈、4具中型脈 衝雷射、中程20型飛彈
- ●電子反制/門神
- ●蹭進礦 射器/有





- ●装甲/鐵繼
- 機身結構體/内化鋼構
- ●最大速度/130 km hr
- ●最大重量/30
- ●武器/短程6型飛彈、 5具中型雷射、機槍陣
- ●電子反制/無
- ●躍進順射器/有



- ●裝甲/證經
- ●機學結構體/内化鋼構
- ●最大速度/ 73 km hr
- ●最大重量/90 ton
- ●武器/2具克蘭電磁橋、2具克蘭長 程10型飛彈、4具克蘭中型廣角雷射
- ●電子反制/無
- ●躍進順 射器/有





具有獨特個性的角色。设定)

遊戲的劇情更加的吸引人,遊戲企選在整個遊戲的精節設計上,更是加入了許多動人的

既然遊戲命名為「九英雄物語」, 顧名思義的, 整個遊戲的故事就是圍繞在九個英雄人物中打轉的。為了讓

感人因素。以下我們就將還九位英雄們的個性做一個詳報的介紹,讓讀者好好的感受。下這些栩栩如生的主角們。

三层 有可思

安東尼爾酷愛自由,而且他置歡機智、華美

的交談,以及感性和充滿希望的結論。他是個富險家,顯愛旅行,而且喜歡追求學問, 緊貼潮流,也有語言的天 份。而且安東尼爾的二元 性格,要化多端,有機會 同時做兩份完全不同性 質的工作。

安東尼爾

代表: 天空藍 身高: 183CM

生日: SR1370年

體重:82KG 星座:射手座

布蘭妮

布蘭妮日才好。 刻都不能安静 她很重视 兄弟姊妹和朋友間的感情,可以和任何人打成 片続真,具有魅力、颠腾好,很會替朋友取綽 號,也善於模仿別人的樣子。有靈巧的雙手,具

有創造發明的才能, 优佛是為了工作而生似的, 一刻也不肯休息。因為這, 樣, 無論布蘭妮到那一种都受人家的肯定。

布蘭妮

代表:黃色

身高:160CM 生日:SR1371年

體重: 48KG 星座: 雙子座





查爾斯

如果你初認識會關斯,會被第一個印象誤壞 你對他的看法,因為他很需要保護自己,不會對 陌生人開放,但當你進 步認識他,你會知道他 **曾在是個人好人。他對朋友和愛人都很思實和執** 者, 而且他最喜歡收集和儲藏車西, 對任何事物 都不捨不棄,且對某好事物的品味也相當高。



清京

洛克平日明朗、充滿活力與變心,在別人面 前勇氣土足的表現自己之意見,性格強烈。」具 决定的事情,就不离接受别人的意見。他天生賢 大者的極純、有很強的領導能力、蓋於將自己最 好的 面表現出來,行動積極做事總是充滿信

洛克

代表:金色 身高:177CM

生日: SR1378年

體重: 78KG

星座:獅子座

I LETTER

道格拉斯

代表:酒紅

體重:89KG

星座:天蠍座

身高: 188CM

生日: SR1393年

巴斯特

查爾斯

巴斯特對待朋友是忠廣且越實的,做任何事 都很為氣謙和 他不會急燥動動,非常匹克,但 計 負 智超 人般的 忍耐功夫・直見 意志力很 が 強・辦理事來不懂不確。 申決定了的事。 不會重歡人改變。他所寫都是慘熱 市・要差、段時間オ會人

適應 份整情, 份工

巴斯特

代表·草緑

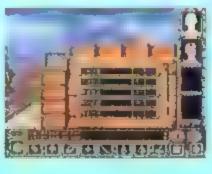
身高·161CM

生日: SR1365年

體重: 75KG 星座: 金牛座







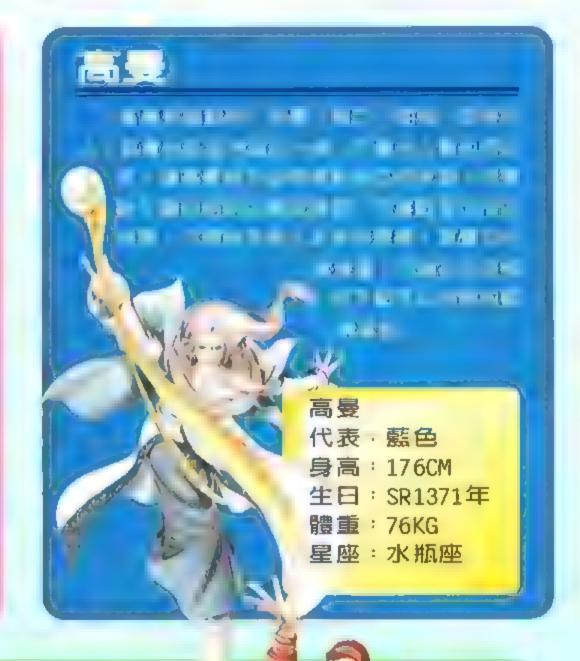




達妮嘉

達妮嘉事事要求平衡,和其他人維持深入關係是她的人生目標,她最怕寂寞,朋友對他很重要,並希望伴侶嚴好世四小時陪她。爽朗活潑的她,在處理事情時會注意調和,留心公平,常會將事情盤算一番,再付諸實行,也正因此而顯現出優柔寡斷的個性。





安德烈

安德然最大優點就是他的 類善良的心,他 最實數層助人,願意機件自己去為別人,允其看 到別人每困難時總是會伸出援手,極具有同情 心。他的感要性相當敏感,很容易受到別人影

灣, 感情豐富, 很容易掉眼淚, 有時用拖泥帶

水,對於困境中的人,也能給予同情與安慰。

安德烈

代表:淡緑

身高: 185CM

生日: SR1373年 體重: 89KG

星座: 雙魚座

能力培長自田度高



在 几英四年 中,對於主角的設定 及角色的能力增養, 是具有很高的自由度 的。玩家幾乎可以处 自己的想法,算净主 角的發展方向,也因 為如此,不同人

玩這個遊戲,所創造出來的角色就會不太一樣。

游戲中一開始,由號家設定主角時,就必須在六種職業、五種種族之中,選擇一個自己喜歡的組合而人物的屬性則總共有知識、力量、智力、敏捷、體質等,此外還有魅力值、運氣值兩種不可要的屬性不同於一般的同類型遊戲,人物升級後屬性的實升是固定的,在「九英雄物語」中,角色每升一級,號家



定是哪些關性要增加

因此對於角色的變化,可說是完全掌握在玩家 自己手上,你可以培養出一個有超大力量的戰止、 也可以創造出一個行動如風的盜賊

種族與職業關係表

	人類	tø	矮人	17 1	半身人
魔法師	•	A			
7 %	<u>A</u>	<u> </u>	AL.	A	
小 偷	A	A	A	A	A
	A	<u>A</u>	4	A	Δ.
増 侶	A				A
	A	^ _			^

職業升級秘密大公開

牧師也是施法型的職業,只不過是防禦型的職業,但 仰神明使他們可以獲得治療傷害,恢復傷害,死除傷害 智神 今路南。他們對於難門方面的技巧,將主庫門 怎些。 两心或智能重申提出的部件

牧師轉職選擇

カロが変数と生きっ スイド [6] 黄牧茂纳 有學 石戰 1 枝 凸的, 电型铁 1 , 封 一 60單 拉的的病力

> ▲聖者〈Savant〉-團體輔助性、岩 療性法術。精通各種醫護技巧及熟悉各式各 樣的防護法術,是增強隊伍防禦的電佳人

▲ " 37 = 使油性/

牧師 [Clarte]

療性法術、團體輔助性法院

征 班 報告 徒姓亡的人由轉換而 🌽 成為一個活生生。 的生命問

戦士是最基本報門職業・他們的意! ノバウ で 手臂腐他們十分適合於戰鬥。對戰鬥技能的日愈 **提昇,可以使有效的攻擊次數惠多。不僅是在**(攻擊次數上,連攻擊的廣害也愈增強,據他們 的攻擊更具角威力

戰士轉職選擇

▲等號生 (Paladin) 一層: 康 1 57 - 戦士由堅定的信仰轉而學 \$. F. 产的通索敬主,具有一部份较 M FORTE /1

M。器点末雙一〈td ▲ **東午季** · 。· · 與 下分持武器的戰士 · 與有 10. 1 内攻擊臺達六次的可能

知的絶技劍,去。

吉曾黃也是施法職業之一,但與其他兩個 施法職業不同。告曾卷的力量則集自生的 与 心。他們駕卻、改變並利用自我原始的能力。有 許多法術限制了僅能施法在自己的身上而已

吉普賽轉職選擇

11

▲ 遊峽〈Ranger〉 一武器戰 門、強化武器。由吉普養人轉而 學習戰士技巧的心礙戰士,具 有一部份戰士的技巧。

○ 無違紅事生物 即们○ 製造出幻象生物, 於戰鬥中 及型對方: 但是時間不會維全 持太久。



魔法師是善於控制宇宙自然力量的施法 職業 他們同的武器戰鬥技巧比牧師稍微好 了一點,但他們應該景是會寧可利用火球術、 召喚雷冲等強大攻擊性法術攻擊敵人

魔法師轉職選擇

位效力時間長、所科法產點數資料 減少、可加速施法、利用告答曲! 至的失傳咒点,為持令去更為簡素 有力而列力更久

> ▲ 巫術師〈Wizard〉 画網施 法、快速施法、更異破壞力。利

用對法術深入的熱知,在最短的時間內連續。 施出魔法且加強敵人的傷害

▲ ● 印《Necromancer》 - 召喚古老的 生物、不死生物、控制死屍。借用占老生物的力 量,操縦击老生物或使死屍質時成為媼屍

小偷是個不極概的戰鬥職業,當戰士 利用武器攻擊骑,小偷用利用技巧解除 對方的武裝。他們結於翰藏的技巧。也 精通藏名與著行的技巧。利击翻鎖鞋 特殊行物的技能,小偷可以進行 🥒 過殺敵人的行為

小倚輕職 武澤

▲ at 1 <Samurai

智二刀流技能。學習雙手分持武器的技巧。 於一回合中可以連續六次攻擊

▲穆手〈Assassin〉-行動技巧、連續 ¶ 17.95、致命:蠓。掴長利用增強潛行與藏匿的 接55。姿態敵人於先

▲ 忍者〈Minja〉 - 各种忍術、用 览谱器、换烟。學習深奧的忍術。

!' 增展以重距離投壓暗器的方式,造成敵

人極大的傷害。

、癇竊、誤議、惠国

傷性學問為自使用並与「體、戰鬥」職業。 他可將徒手攻撃發揮至最大效能・甚至遠超過 武器帶來的傷害,他們學習如何控制自我的 人體潛能,在戰鬥發揮人體本島暴發出 來的能量,利用身體的或活避免被對 方攻擊。

僧侶轉職選擇

▲ 粤僧〈Abbot〉 一治療性法、 術。由堅定的信仰轉而學習白魔法。 師的神聖僧侶。可學習白麗法師的相 70 11 / 學法之中。

▲ resbyter) - 魔法、

拳法及擊 對法衛有農廳的與趣轉而學習魔法的 沙鷹 魔法僧侶,可學習黑魔法師的相關法術並融入於拳 大.7 P

> ▲狂戦士〈Fighter〉 增强戰鬥、致) 个一家、藏領力。學習更高深的戰鬥技。 ■ 巧·能自由的駕御身體部位,而成為另一種型 矩的双擊

影光



的鏡面的



戰鬥模式簡釋

整個戰鬥的流程是以即時方式來進行,所有的敵我行動都受到一個處擬時鐘的精密控制。基本上,敵人和我方人物在行動之間都夾著一般「準備時間」,在準備時間之後便可再選擇下一次行動,如此週前變好。為了增赤戰鬥的節奏歷明,敵烈程度,極城的戰鬥模式還允許同時有一人以上的敵人或我方人物。此出手,甚至可能會有敵我同時以上的敵人或我方人物。此出手,甚至可能會有敵我同時以上的敵人或我方人物。此出手,甚至可能會有敵我同時以是與速度感更上層慢



▲敵我同時出手攻擊的實況



這些動

技法的鼓動時間

除了會立刻被執行的一般攻擊之外,所有的法術和特技都需要額外的 段等待時間, 允適段時間又分為 發動時間工和 回復時間」。各位讀者可以把「發動時間」想成是意咒或集中精神集備發招的時間, 在這段期間該人物或敵人將會做出預備施法或使用特技的明節動作 「回復時間」則是做出



▲戰鬥模式中的施法介面, 基本上和一般介面時相同



●阿雷斯

▲選擇怪物時的標定游標、 圖中的怪物土魎正準備使用 蟄伏的特技

作之後需要的休息時間,以準備發動下 成的攻擊。在幽城的設計中,並非所有法 術或特技都是同樣消耗一定的發動時間, 有些法術特技的發動時間很長而回復時間 很短,有些則正好相反,因此如何搭配時 間的急緩先後來選擇使用法術或物品等 等,或是打倒正在發動長時間特技的敵人 以避免其傷害等,都是在戰鬥時需要注意 的地方。

人物狀態顯示

在此表示的是我方所有人物的狀態,包含等級、生命力與法力的現值與上限數字及長條圖顯示,以及目前的時間充抑顯示,在「準備時間、私工發動時間」時,長條顯示會從左向右移動(增



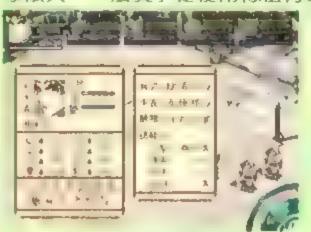
長)·而在「回優時間」時,則是長條顯示從右往左移動(縮短)。目前往左移動(縮短)。目前上等待輸入指令的我方人物狀態顯示會以正常關示,其他則會以較時的方式顯示



基本指令區

顯示在遷裡的是我方人物 在戰鬥模式中的基本指令。 「攻擊」是使用一般攻擊方式攻

擊敵人,「法實」是使用隊伍行囊中的物品,「絶學」



▲在戰鬥中觀看我方成員詳 細狀態的介面-諸態 是使用該人物所會的特技和咒法,「諸態」 為檢索人物的各種戰 門相關狀態,「退卻」 則是放棄戰鬥逃跑。



时间

這個轉動的時輛象徵時間是否 《 在流逝。開磐技法或物品選單、在特 技以 法術發動瞬間,時間都是呈停止



的 狀態, 玩者可以由此

確認是否需要快下指令。

38

J' Ja

Jim.



為了增加地形上的策略性,阚城的戰鬥中加入了 些許的神形規則,這的睫形規則是 基於攻擊範圍的 限制,位於前排者可以攻擊到敵乃後排的敵人,位於 後排者使只能攻擊到前排的敵人;而除了 欠實穿前 後排或可直接選擇攻擊前後排的長程攻擊外,當前排 尚有他人存在時,使無法直接攻擊後排的人物。可想

而知的, 防禦力比較薄弱的施法者應該排在後排接受保護, 而敵方也一樣會採取這種配置, 並可能會有佔兩個空位的大型怪物一次「庇護」兩名後排敵人的情形。



▲ 敵方槍兵的貫穿攻擊,對於 後排的施法者是強大的威脅

▼ 標準學大的巨數以 噴射毒針攻擊,由此 可明顯着出敵我間的 體型可能差異甚大



▲在主要選單的陣形指定介 面中,可以簡單的指派隊伍 各成員的位置

為它就是為了調整戰鬥陣形而, 存在的指令。 在任何非戰鬥。

的情形之下, 玩者都可以從主介面中 選取「陣形」指令以改變我方配置, 將最多五名我方人物任意配置到八個位置上 去,此介面並會顯示人物的裝備與攻防數值; 等以供參考一固然施法者在後排接受保護乃, 是基本的原則,但在面對某些敵人時,稍微改 變一下這配置卻可能收到事率功倍的效果,這 其中的奧妙就留待玩者們自己去體會了。





C&C系列第一套動作遊戲

AS Bonogad Septimend Command Renegade, 類譯) 是一套 3D 動作遊戲, F. 給人的 眼感覺有點像「當神之錦肌終極動員令

遊戲中將扮演GD1白精英 指揮官Havoc·在第 或 第二人稍的視角下探索 終極動員令的遊戲世界 ,使用您高超的智慧與 致命的武器完成任務,

▲ HavocTTFE: 周·是遊戲中的 一支 动物

▶ 量是動作遊戲 · 17 後朱 119 1. 3 (提出)

以懲罰邪惡的NOD兄

弟會(Brotherhood of Nod),要他們為泯滅人性的罪行 負責。

雖然變節者是 套第 人種射擊遊戲,但仍有許多

戰略遊戲的成份,遊戲的情簡會迫使玩家評估各種行動 有锑略红料:例如燃炸NOD的基地的,您可以混品等進 (五)"要,但爆炸所引起的爆炸費,將讓敵人知道你的行

親身加入戰局痛宰 NOD

略遊戲的終極動員 令系列,讓玩家以 第三者的身份操縦 戰局,但在變節者 中,遊戲卻讓您以 第一人稱的角色綠 身遊戲世界,臨場 感大大地提升。原 輛及建築物都會出 问無敵



終極動員令裡的車 ▲ lla voc 雕 隻身 犯險 · 但卻加

現在遊戲中,玩家還可以親身進入建築物内身歷險境 遊戲的引擎是由Westwood自行設計、性能極為處異、建 棄物的 内、外景轉換極為流暢,玩家也可以從建築物内 朝建築外物射擊,反之亦然。戰鬥的地點還包括建築 物、走廊、空曬的大草原、以及少漠等。

切家在遊戲中還可以駕駛車輛,例如 Orca攻擊戰機

或Nod 偵察摩托車、坦克和飛機等完成任務 作為指揮 官的玩家,你將擁有 身的技能和武器,可以使用狙擊



▲遊戲的第三人稱視角畫面

籍幹掉NOD步兵 租解救人質,也可以在建築物内 快速跑步,找出 控制中心,然後 再放置C4炸彈, 把建築物炸掉,

要如何完成 遊戲中的任務, 完全由玩家決定

·你可以偷偷摸摸深入敞陣,或者以勇勵槍林彈雨的方式完成任務,可以用走的到達目的地,也可以坐七十五輛車的坦克抵達。

運輸工具、武器及建築物簡介

Molakalik



► NOD APACHE

NOD的商升機,快速、靈活,可 載大星的彈藥



14 原型 14 人民党教育

► APC

武裝人實運兵事能建送及保護部隊前往或離開戰場



M000 1 12 12 18 18 19

NOD RECON BIKE

快速的單人武裝中輛,配備有能 式雙筒火箭彈(Dragon two rockets)



MOTO HALL

NOD BUGGY

全地形的車輛,配備M60機關槍 極適合打帶跑的攻擊策略使用



MIZ TO A

TIBERIUM HARVESTER

能尋找及採集奉伯偷礦,然後運 送回提煉廠進行加工提煉



Selection of

MEDIUM TANK

中型坦克能發射可穿刺裝甲的砲 彈,並且能忍受外界的連續攻擊

建築物



是有别明 和例

COMMUNICATIONS CENTER

通訊中心通常藉由干擾訊號癱瘓 雷達輸出。在特定的情況下,它也能 被用來求援



CONSTRUCTION YARD

建造廠是所有基地的基礎,NOID 及GDI 都用它來建造新的結構物



因的原語。則是

HAND OF NOD

NOD特訓營是用來訓練NOD步兵的 設施



.t. 18137

POWER PLANT

發電廠供應基地内所有建築物所 需的電力





CHEM SPRAYER

保發射一股由泰伯倫礦產生的有 舞氣體,能殺死未被保護的步兵



Mタウマ 地名 計画 大会

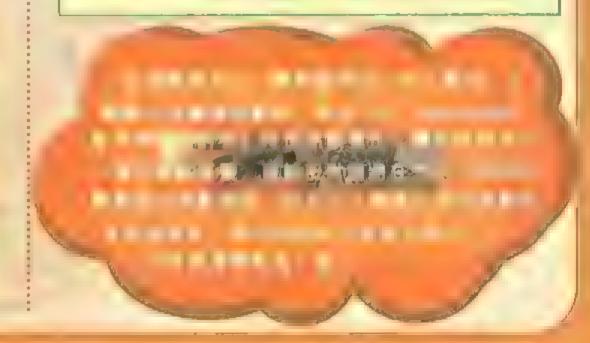
是M16步槍加上手榴彈投擲器, 能發射40mm標準型榴彈



組織機

SNIPER RIFLE

長程精準的單兵武器,配備高科技的狙擊裝備。該裝備不僅能讓使用者 随進長距離,也能收集到還方的聲響





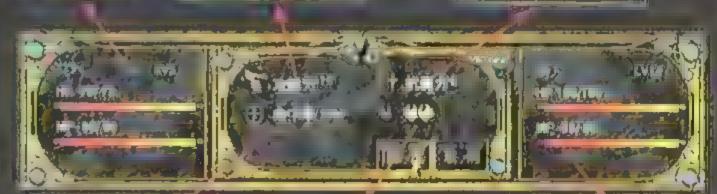
本刊自142期揭露了第一科技的副章之作。董亞大地传统的是數而是是「是重用個月 不關不休的提工時期」製作小組織於內完成一個完美的 RSLG 的回蒙這頭了一大小「以目前 權獻的完成職」足夠在 RSLG 的阿伽重要元素「即角色轉換與取污系統多元普遍介紹了」現 在,就跟我們來一項其中奧秘。





攻擊方攻擊力

防暴方抗魔力



攻擊方命中率

攻擊方攻擊招式屬性

防守力

督卡加的重攻擊







球球的攻擊畫面











作者-世蟲

http://www.softlink.com.tw/

天原 PS 頂播器

變便型的介面

首先使用本模擬器剛進入時有種被嚇到的感覺,因為感覺起來真的是相當簡便,本模擬器操縱介面由三個表單組成,一開始進入模擬器除出現一個讓使用者設定控制





第二步,按下Single Game

下),就可以執行遊戲,所以可以使 適用者年齡降低,我想這將是一大 優勢。

強大的互動性

在功能方面天威模擬器加入了一項獨特的網路對戰功能,讓使用 者能與還方的朋友一起享受對戰的 麼,此功能使用起來也相當使利, 使用了P2P的觀念,只要輸入對方電 腦位址就可以了,但是筆者建議本 功能用於區域網路中的電腦就好,



All-in-Composy_255

全新的 All-in-One 的高階多媒體顯示卡

至于聯All in CombotV256多媒體顯示卡採用愛異3D影像處理速度及寫實逼真影像顯示的 GeForce2 MX晶片,並內建32MB記憶體,同時整合電視播放、影像輸出及輸入、MPEG 1 2規 格影像捕捉、FM廣播、硬體播放DVD功能(DVD Playback)、電子節目指南

(EPC)、視訊會議、時間平移(Time-Shifting)電視錄製及數位數放影(Digital VCR)等10大功能。只要一張實聯All-in-ComboTV256就可擁有超值又實用的10大多媒體功能。

喜愛玩Game的朋友,更可將電腦影像輸出至電視等大螢幕播放, 學受更刺激的遊樂效果。此外,也可將攝影機、V8、影音光碟機及錄放 影機等影像來源透過S端子及AV端子輸入至電腦中捕捉影像來做編輯及儲 存。另外,消費者可依其所需選擇雙語功能或是遙控器來做搭配。



另外介面中有 個語音聊天的選項 但是卻無法使用,應該是以後會 加入的功能,試想如果具有了語音 聊天的功能,我想將大大提升對戰 時的趣味性,但是由於目前不行, 希望廠商能盡快將此功能補上。

超嚴比一比



接下來就是真正考驗本軟體的 時候了,到底天威PS模擬器葫蘆裡 是實什麼樣的要藥,到底是好藥還 是毒藥呢?首先需讓使用者了解。 本軟體利用了和VGS-樣的模擬方式 · 也就是不支援3D加速卡, 畫面不 管 2D或是 3D 都是以軟體計算的方式 來模擬,這樣的好處是相容性較高 與速度較快,但是在執行3D遊戲時 的畫面跟Bleem!有一段不小的差距 。在 畫面上的表現天 威模擬 器提供 了單一800x600的解析度,雖然無法 如VGS可利用軟體將解析度提高到



Bleem'執行天誅工時的電面比天威 或VCS好很多

1280x1024 • 但是還是屬於能接受的 範圍,而且這樣對於硬體的需求也 可以降低。另外對於PS搖桿的支援 相當不錯,不需另外設定,較令筆 者不解的是,本軟體並無法自行定 義鍵盤,這樣造成了筆者不少的困 擾,操縦起來也較不方便。

在, 遊戲相容度方面, 如前面所 喜,因為不支援3D加速卡,所以相 容度上相當不錯,與VGS不相上下, 米蟲以手中五款較新的遊戲來做測 試,這五款遊戲分別是天珠二,洛 克人五,實况野球2000開幕版,月 華劍士,榮譽勳章二等,而相當讓



筆者爲訝的是這五款新遊戲都能正 確的 執行,而且畫面都相當正確, 而其它兩個模擬器,其中VGS一樣完 全能執行,而Bleem!在執行用華劍 上時,出現畫面不正確的情形。另 外相信玩家最關心的還是PS的兩款 大作,勇者鬥惡龍七與太空戰士九 的執行情形。據筆者所知勇七遺不 能以模擬器來玩,而太九可以已修 改後的VGS來玩,而我們的主角據廠 商說 是可以執行的,但是米 蟲沒有 太九所以並無法為大家介紹。

最後, 截稿前在雜誌上看到了 該公司即將推出第二代的版本-天威 Sky Way Gamer Ver2.0 · 促銷期間 遺會加贈JSB搖桿一套(數量有限): 對於第一版的PS電腦模擬器使用者

- 該公司還會 讓第一版的使 用者免費昇級 成第二版·想 玩PS遊戲的讀 者・就譲 天傲 PS模擬器·帶 你進入PS遊戲 的殿堂。



第二版天威PS模擬器



電話 郷企業有限公司 WWW.Tiesu On (02) 2322-3-03 18607693





工具在網路遊戲玩家們,福書已到,遵行等什麼?覺得的隨域網路系統是那麼的 高不可攀嗎,那你就太落伍曜 |

USB Internet使用範圍計對了可使用USB的一般家用電腦(PC),提供熱插拔技術,不需要任 何的網路卡,不驚要昂貴的集線器,不需要高深的網管能力,不需要高強昂貴的SERVER級軟體, 也不需要任何的伺服器,只要有USB埠,使用一般的Windows98/2000。2~17台的網路規模隨意建 構,安裝附中文詳細Step by Step圖解及重要影響光碟展示教學,真的讓您安裝彈煩惱,架設、 管理網路迅速、簡單、有效率。

便用USB Internet網路橋接線可以透過用序列匯 布排(USB)介面,快速連接예台電腦,並利。 用連接線DHCP動態分配IP功能,只要使用一台電腦透過任何型式之撥接固定上網,即可昇級為 Internet共享網路,可玩多人上網遊戲,共享網路資源。



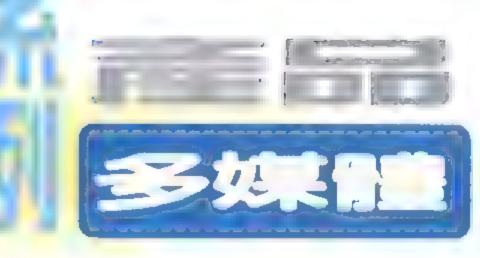






作者一儿蛮童





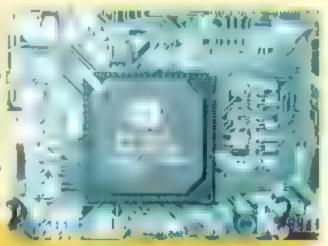
到路亨·J 军量是可以好好介紹一番的·密亨的產品線都是圍繞在多媒體的四周,那啥叫做「多媒體」呢? 簡單的來說,就是眼睛看的到、耳朵聽的到的東西,像是顯示卡、音效卡等。啓亨一頁以來都有著傲人的驅動程式,使用者只需要將硬體安裝完單之後,放入光碟片,電腦就會自動的搜尋出需要的Driver,所以不論 看信你對電腦多不會用,容亨的做法讓你一試就盡!

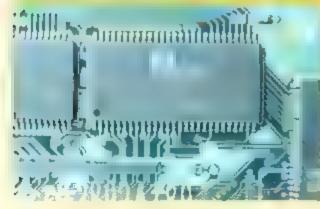
MITTER STORY

啓亨詹虎克TNT2加速卡(MC4版本)

醫學隨虎克TNT2系列有許多款,TNT2系列的顯示晶片可以說在1999年到2000年之間大放異彩,當時以超級的效能技歷各家顯示關片,但由於新晶片的推出,讓TNT2系列的顯示關片都相繼掉價,像我們選些玩遊戲的人,除了你對羅拉的臉部表情特別的在意,不然TNT2M64是真的足夠了,且價格又是MX的一半,對於經濟上又不是一個相當大的負擔!

小笨童手上海 一塊可說是販售時間相當長的TNT2 M64届片的顯示卡。 格9魔虎克採用 NVIDIA RIVA TNT2 系列晶片M64。搭配







32MB同步記憶體·

採用32位元描繪功能以及24位,支援Pentium III系統 2AGP 2X/4X匯流排,在PC及NT工作站下執行專業續圖 軟體或30遊戲軟體可展現出相當好的效果!並支援 DirectX6.0與OpenGL,所以玩Counter-Strike就可以 看到擴漆的圖案喔!(啥?你不知道我在說什麼?因為 在CS絕對武力中,若遊戲的顯示卡設定為D3D則你會看 不到礦漆的畫面,但是如果設定成OpenGL,那就一體無 疑嘴!)

基本上M64届片工作時所發散的溫度並不高,但為 求工作標定,啓亨依舊是加了一個散熱風扇。遺張顯示 卡最高可以支援到2048X1536,RAMDAC高達300MHZ,對 於一般使用者真的是綽綽有餘,再加上售價不高,所以 遺張顯示卡在目前三個月熟淘汰一次的輪迴中,屹立不 搖一年半載,可說是個異類雕上

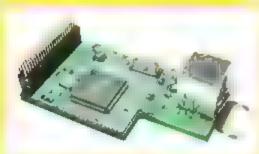
啓亨鷹虎克Geforce2 MX加速卡

啓亨魔虎克Geforce2 MX加速卡使用的是現在的當

紅炸子雑-nVIDIA GeForce2 MX 0.18 μ m製程繪圖處理晶片 ・内建SAMSUNG 32MB SDRAM (6ns)・256 位元三倍管道成像能 力・具有雙材質像幸 填色能力 (Dua)



texture pixel-fill), 搭配第二代硬體4x4繪圖引擎 整合幾何光源處埋引擎 (Transform & Lighting engine, T&L), 效能是GeForce256晶片的1.5倍! 350MHz 的RAMDAC, 最高顯示模式可達2048×1536



@60HZ·支援NTSC與PAL 兩種模式電視輸出以及數 位影像輸出(DVI)功能 ,雖然本卡沒有附上散熱 風扇,但晶片上有散熱片 ,並請採用的是較大面積 的PCB版,在温度上並無 多大的問題。

包裝盒中附有一個轉接器(DVI轉D Sub),使用者 可以利用宅來做不同螢轉接頭的轉換,由於本卡已經加

上可外接S端子的子卡,所以脫虎党GeForce2 MXTWinV1ew支援多種顯示器輸出,如CRT顯示器、數位/類比信號輸入LCD顯示器及TV等,可將同一串面輸出到兩個不同營幕,也可以將不同畫面輸出至兩個不同營幣。



啓亨鷹虎克Geforce? GTS加速卡

醫亨廣虎克Geforce2 GTS加速卡顧名思義的採用 nVIDIA GeForce2 GTS 0.18 μm製程籍圖處理關片,支援AGP 4X/2X高速傳輸模式介面,內建64MB DDR記憶體(記憶體頻寬達5.3GB/ sec,韓代顆粒),相同於MX採

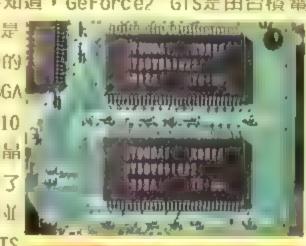


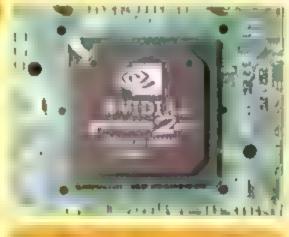
用第 代硬體4x4繪圖引擎整合幾何轉換與光源處理(T&L),RAMDAC則高達350MHz,最高顯示模式可達2048×1536 075Hz,具有高解析度HDTV視訊加速能力,並

提供所有Windows GDI便體加速,在Geforce系列中,算是一塊價錢還可接受且效能相當好的一款顯示晶片。

具置大家可能不知道, GeForce? GTS是由台積電

(TSMC) 製造的, 遊是一點0.18 微米六層版的 顯示晶片, 採564 PBGA 封裝, 耗電量大約在10 包特左右,包含的電晶體數目已經增加到了2500萬, 到記耗電量扩入高,但GeForce2 GTS 依然需要安装散熟水刷





,啓亨這塊GTS安裝了 個團的扁型風扇,如此 才不會因為風扇體積過 大而卡關壁的PCI插槽, 不過遭張顯亦下並沒有 附加子卡,所以如果需 要TV OLT的使用者,可 得多花一些錢去買張子 卡腦允曜!

音交叉一卡 、 光石業前幾 、 電面側意

啓亨喻紅小辣椒PCI臀被卡淮化版



卡進化版採用FM801-AU曆效晶片,支援PCI 2.2、PNP、Direct Music、General MIDI、Sound Blaster Pro、Microsoft Sound System、Microsoft MPU-401 UARI等,並以高效率動態雜音處波設計,錄音取樣頻率範圍

相當大,從4KHz至48KHz,當效卡上具有S/PDIF OUT插槽。

啓亨嶋紅辣椒系列聲效卡,主要是鎖定初欠裝機的 朋友所設計,由於驅動程式安裝方便且售價合理,相容 性也不錯,所以實場中的銷售量都相當漂亮,你考慮換 掉主機板上內建的AC'97 Code嗎?試試看這張音效卡 吧!

的享12倍速DVD ROM

不知道大家對啟亨的印象是不是和小笨童一樣,就 是當時相當紅的一塊VCD解壓縮卡一秘密情人!其實啓 亨一直對於VCD、DVD等相關產品研製不遺餘力,小笨童 手中是啓亨推出的12倍速DVD光碟機,這台DVD支援 Ultra DMA/33、PIO Mode 4以及Multi Word DMA Mode



2,内建有612 Kbytes緩衝 記憶體,DVD的讀取速度是12 倍速,CD部分則是40倍速,以目 前電腦的需求來說,這樣的讀取速度

是相當足夠的!

值得提的是, 許多光碟機製造商 為了節當成本,會 將光碟機費後的 「Digital Audioi 的功能接腳移除, 但是适合DVD不但 沒有移除,而且還



群畫的安裝說明

於光碟機在分辨DVD

或是一般CD時需要一點點時間,你可別以為它挑片喔!

的亨TV放送倉加举版

電視盒是幹麼的?當然就是雷電視曜!DigiColor支援

有線電視(CATV)、無線電視,並可在各種視訊標準(NTSC、PAL、SECAM)下作切換,對於電視畫面則可以做売度、對此、彩度、色調等。在醫香輸出方面,除了般的大小醫切換之外,還可以調整SAP、Bass、Treble、Volume、Banlance還可以加入3D環繞音效的功能,所以用遺台電視盒來養電視不比。般電視差喔!

啓

PTV放送盒畫面的穩定性相當高,根據小笨單的測試,畫面不容易受到干擾,雜訊則是相當少,當然前提是看信您府上的Cable本來就是訊號強的職工並且在切換電視台時碰到沒有節目的頻道,不會像有些電視盒會發出「少少」的雜音及畫面,見是以藍色畫面出現,保護您的螢幕及眼睛。

客亨TV放送盒加強版具有數位化雙掃瞄電視影像播 瞄功能,使用時並不需要透過電腦,全營精且全彩顯示 影像,頻道數目高達181頻道,具備戶動將瞄、記憶以

及微調功能,並有MTS雙語功能。除此之外,選提供複合視訊及S 以使使可知號輸入端 了各組選擇外 部訊號原(如準 視態樂器、線放 影機、碳影機、



啓學TV放送盒加強版

V8攝影機),整體來說,功能相當齊全,當然,如果加上FM收替機的話,那就更棒曜 |

學文化了語景紅態

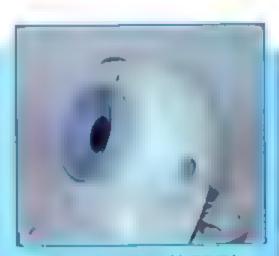
啓亨貓眼35萬像素數位攝影機

最後,小笨童介紹兩款Web Cam給大家。首先介紹的是比較早出道的貓服35萬像紫數位攝影機,什麼是像 緊呢?所謂的像素就是指發幕的顏色,其實螢幕的任何 一張圖片都是由「點」所組成的,可別小看這些點喔, 點的數值越高代表著畫質越好,而這裡所指的點就是

35

啓亨貓眼35萬像素數位攝影機

「像素」,也就是 說該像素越高, 其盡質就會越高, 所。容夠就可以 關係素數位攝影 機,採用USB介面 (通用序列匯 作),USB介面本 身就可以供電, 再加上隨插即用冤關機 、安裝容易通用性佳等 ·於是許多產品都採用 USB介面,由於不需要 額外的接上插頭,對於 使用Notebook的使用者 來說是相當的方便上貓



具有保護蓋的設計

眼35萬像素數位攝影機畫質每秒可達30張,拍攝範圍由30公分延伸到無限遠處,提供每秒12M/sec的傳輸速率,最高解析度可達640×480,貓眼覺可調整亮度、色彩校正及飽和功能,影像及語音可做同步的錄製、壓縮及播放。

為了保護CCD攝影機,在貓眼的上方有一個圓形的 保護蓋,使用時將保護蓋掀起即可使用,不需使用時則 將保護蓋放下來,當然對於拍攝不同的角度,貓眼可做 出左、右、上、下的調整,非常的方便。

啓亨貓眼數位攝影機影音加強版

「好小喔」」,還是小笨量對於這款數位攝影機的第一印象,炫紫色的關影機的學只有10元銅板大,在攝影頭內建麥克風,使用者就可同步錄音,與備25萬像素及彩色CMOS,採用



1/3 inch CCD,在這小的體積內裝下遷廢多東西,真是屬害「貓眼的Camera整像素是25萬,所以它所擷取出來 醬面的流暢度表現良好,且最高可以稠整到640×480的解析度(不論是動態闭捉或是靜態擷取),相較於一般 市面上的醬同的產品,這一款擷取出來的順暢度可以說 是表現的不錯。



超級小的攝影機

這台Camera的光學 聚焦範圍從40公分到無 限大,但是它可不是直 接接在電腦上面喔,而 是接在風荷快拍功能的 「貓眼Cat Eye」上面 (利用上面的Snap Shot 快拍鈕即可作靜態開捉),啓亨貓眼數位攝影 機影音加強版在不同的解析度下,可以抓取的fps值也不同,當畫面解析度在160X120、176X144、240X180、320X240、352X288這幾種狀況下,規格表都顯示可達30fps,至於嚴高解析度時640X480,大約有15fps,而傳輸速率在CIF模式下,每秒鐘約30張,VGA則是每秒15張。這個貓眼除了可以外接Camera之外,還可以透過內建的AV端子、System/TV來接收或是放送影像及警費,可以說將一些數位影像做連貫的動作,所以只要一個貓眼,就可以輕易的流通各項具有AV端子的視訊產品。

啓亨隨機附贈的軟體UB01將一些和PC Camera有關的軟體都一次收錄進去,像是視訊會議軟體 (Net Meeting)、影音電子郵件軟體 (Video E-Mail)、製



可以連接其他家電產品的 「貓眼Cat Eye」

1188

電話: (02)23/1-6000

-OWER EVIL KYRO 64MB

傳聞已久的Power VR第三代具有Tile Based Rendering小區塊貼圖技術,有效降低記憶體頻寬的需求,解決現今多數額示卡所面臨的記憶體頻寬問題。因此,當今上流高階顯示卡智以DDR (Double Data Rate) 高速記憶體為標準配備之時,KYRO顯示卡僅需配備SDRAM記憶體,即可解決這種問題。

撼訊所推出的Evil KYRO 採用ST G4000晶片,目前獲得國外各大每體及測試

中心的注意,其第三代的Power VR在於Tile Based Rendering的技術與8 layer Multi Texturing技術可减少記憶體頻寬的需求。另外,將過去處理貼圖即2 Buffer之間的關係重新定位,以達原畫質及速度需求。此外、Power VR也採用了Hidden Surface Removal技術搭配2 Buffer所測試所需像素,除去不必要重疊物件計算,只輸出最後所需的Pixel。































墮落天使完全攻略本

2 月中旬發售予定

- 超完整詳細劇情流程攻略
- 各角色及屬歐特色屬性完全部标

THE FLLLEN

ANGEL

Fallen Fantasy RPG





一致命武力

THUNDER FORCE...



全面刷新戰略思維

六人組合並膺合作的傭兵小隊,打破以往多人搭配模式,更多變的 戰略思考,更恐怖的任務挑戰...



自由搜尋V.S.高階難度挑戰

結合 R P G 來回練功模式,關卡間任意搜索;「難度自由調整」的全新設計,滿足戰略迷更進一波的征服感受。 -



體貼玩家的系統與介面

操作指令簡潔爽快。可依自己喜好自由調整。



大型敵方的震憾魄力

別於以往可移動的巨大攻擊單位·超魄力的勁爆火力·令人透不過氣的震憾感受!



華麗特技的廝殺快感

難心動魄。痛快爽辣的必殺特技,絕對要你大呼過瘾!



重口味的電子舞曲配樂

令人血脈實張的電子合成樂 超未來的聽覺享受 重量級傾力製作!



「致命的"川"東西!」

首批精裝版 限量三千套 獨家贈送(致命武力)最酷勁「變溫腰錶」一只,絕對要讓你戶走到不行」還有讓你帶著 趴趴走的「十片裝CD盒」,要酷流行帶著走,新潮體驗隨處可行」





40多種人物個個身懷絕招不可不防 10多種比賽場地比出國比賽還更刺激 神奇商店20餘種神奇寶物通通滿足你 正式躲避球比賽場地完全逼真呈現















我們不需為「新倚天屠龍記」的超水準

表現感到黨訝!因為它--



擁有金庸原著的特等基因

張無忌傳奇人生再體驗 個性化人物躍然螢幕間 應永經典劇情款款呈現 各門派蓋世神功等你練



高解析立體畫面,場面精細不失真、更具震撼力 模擬真人動作之武學招式,動作流暢,腕力十足 隨機切換兩種不同視角,完整捕捉人物一舉一動。 動態背景效果,給你流水潺潺、落英繽紛的濹真感





顛覆傳統的冒險遊戲法則

結合'RPG戰鬥與雷險解謎雙重遊戲元素 搭配「煉丹爐小「道異組合」兩大解謎幫手

「煉丹爐」讓你用藥不需拿錢買「道具組合」助你工具都能 DIY









在 金石堂鲁店 買「新角叉鳥鹿品」與戲



- 限量 1000 只



金石文化廣場



劇情完全攻略







后,官志信仰的智慧智和智慧的。一只是我们 上古后的至今,就是世人争等。特别的志尔、邻也 是我们的原始。由於深刻是中我巴姆的可能突然却 的高高特也為此。然而一出故事門思,品格高高的 较多,是世代代永曆等時物體的重要,名為高高的

海門學門所及於廣訊也、百姓度與為海谷局、 特命門下次第字插字尚下山收錄秋曆、學門之意、 可復選門極子之前倒的次第字展際、是以這同而信 的做寶華寧 深級高、也一樣交爭、稱子尚巴意信 所效量值、元是次級碗庫經額、股番下山展標之復 自有能力掛層重任、行前、學門之女、亦即構完 旬的小師妹朱媛沅篇欲同往、但意掌門移居、服看 掌門臺無轉圜餘地。輔子洵乃拜別師父與衆門人 獨自步下小淵拿



縱妖

的物品欄位有級,取捨之間也是很傷臟筋的。 打敗兩隻疫鬼後,緊追著逃遁的,隻疫鬼時,

> 盗取的煉妖壺收伏了疫鬼。輔子洵正 待實備時,師妹神情卻現出霧樣,應 翻過妖傲侵入身軀,那妖魔是漕煉妖 還收伏達 ... 百多年的小狐仙,以輔子 **洵此時的修為難以抵擋,當則被小狐** 他所擊倒…

小狐仙隨即趕上少淵峰而洗墨門

開臺收妖的同時,也誤將臺中的妖魔變放了…

輔子洵甦醒時置身在平原村的藥舖裡,閱聽老 者 J 群 高 道 · 数 面 前被 小 狐 自 擊 軍 後 · 幸 得 外 中 探 買藥材的女兒丁芸所救,老者乃「苦煞蠲君」丁神 74、霏著精湛翳術,這才僥倖救活了他。輔子洵得 知已昏迷了五日,自覺醫藥不問,因師妹的無心之 過致使群妖器失,更惟恐帥門有變,當即請辭,急 欲返回少淵峰向師父講罪。丁群島他元神獅韻,乃 盼时女兒丁芸攜帶定心鎮神的丸散丹藥跟隨而出

平原村裡有名書生言道,在產關藏有實藏。屋 **後另質趕赴科舉的書生,□□醫辦不讓溫水鎮的**夏 **婷失望,因奠婷省吃儉用的相助他赴京趕考,請求** 属他傳話給滿水鎖的曼婷。



\$ 7	1 1	1
3	1 2	-
171	1 .	1



授鬼 火 . 4

此役乃初試啼聲的小場

面,輔子洵只需留意勿為兩隻役鬼夾擊即不難過閱 ,主要是可熟悉戰鬥系統與「五行輪」的遊戲規則

。 玩家當馅意,每一大 關的戰鬥場數不等,戰 門中的升級並不會回復 「命」和「氣」・且包 大關結束後,也不見

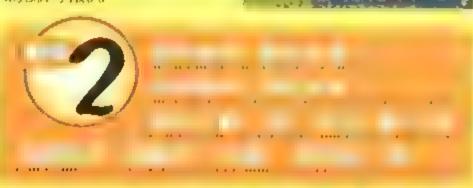
得都會回復,而是歸視 有無進入村鎖或營地而 定。故而,隨身攜帶定 夠的恢復性物品是極其 重要的,但因各個角色

滅門

回, 化分點唑睪門前, 但是屍骸動地, 輔了旬寄

入屋内尋找 番,屬見滿 門雷已罹難多日,眼前並 出現過穀的怪物,看來也 是由煉妖壺逃竄出來的。 當問與丁芸聯手對付,要 為帥門報仇。





THE PERSON NAMED IN					
疫鬼	火	1	24	5	2
水鳴蛇	水	3	68	30	1

此役既先集中兩人之力

分別解決兩隻疫鬼後,再消滅等級較高的水臨蛇 水鳴蛇的屬性是水,故因極力避開「五行輪」屬 水的回合,以免遭受重創。舊用丁芸回復「命」的

能力,不消幾個回 合即可獲勝 戰場 上的物品、務項在 敵人消失始盡之前 設法挪移取得引 Al c



解决肾物後,輔子间得 丁芸之助,將師傅和一王同 門安葬安當 丁芸勸他返回 平原村僚養傷勢,但輔子淘

則 心懸念丢失的煉妖壺,决心要先尋回,俾冕人 世間失過連綿 …

第三語

喪父



而起・縦是粉身 付骨・也を有手 产品製机

四戶在行了 的內創了千階 腰在人主聲, 逐 出面, 放起: 器 發絕 · 厚乎並非妖怪





比役 並不困難, 睢對付

盗匪頭頭時,可要小心他的大刀斬,可以輔了洵近

身政學・「共力殿 必久於17年の個別 可《

段了品工了了 才知道原是妖怪變 的身,輔子洵岛黄 係墨門遺下的禍端





ク等 《後・千芸子学師大隆馬相司・頻励リル学 節、重報等線約55円 (接營地)

-					
品排八后	Ť			F	
2150	木	1	4	37)	

第四點

豪門屬女



庫 人在 衛地体息 過後即上路,途經長 風林時,前方有蛇眉 山的小女賊率領山賊 順截,張計畫頭, 不意後月上直亞冒出

防風暴傷頭價告為即,於 是,兩人乃書抢人真假由喊 所有相寫的惡門之中





-			
本語 1年	İ		1
洛爾 [A6]	*		



自此戰役起,絕大部份

(河東獨身上才亦學只 場戰鬥而已, 且因無法分配 在臺中的直具物品,故常洋慎使用且審慎分配獲取 戰利品的角色,江無雙在此役中尚非玩者所能操 控,故因小心掩護支肋。當她主動針對山賊預頭施

予「九旋金刀斬」攻擊時,可 注記好世量亦也亦趨的緊跟 各她給予支援, 第得注無型 有個工長兩知的, 導致戰鬥 失敗, 打跑山賊後, 江無

打跑山贼後,江無 雙几自使性安賴,木料 骨質後竟出現黑症, 而前方 阿尚有妖子, 兩隊人馬只得暫」 再併肩 戰了



第五話

成震鹽周



前行,连申、周 有漂泻就地歇 息,几颗型因好 奇广歌强百打開 四輛鏢市觀看。 是以相諱隊的趟。 子手起了衝突 押礦的農威鏈高 **護頭左灣河,口**

5.人。要確個「不動陣仗」 迎做。 若是能衝得破陣 仗,左掌手无服子三名少年仔…



	1				
趙子手	土	· ·	48		1
5楼銀頭	木	7)		1
如線頭頭	土	8	62	18	1
左震河	火	10	î ·	16-	1

西 色 图 倒

所謂「不動陣仗」即是

敞方人員都不走動,静静的等候找方上的猛槌…立 於橋頭那四名趟子手若有兩人落敗。即表示陣仗已 破,其他二名鏢頭也就會開始行動了。由於雙方師

營在等級上有段 | 差距,我乃最好

人同時行動。 務求有同 回合 内,能使敞方特 定的日標等數。



先得投长之。

猫 有 愛 口 私 ケ 本名: # | 胃始行動 传, 建普鎖定輔子 4 下芸更需每個回

台為他故我「命」→面刊左震河「氣」耗品為」。 张、勰三台(*) 向复有新法,可流汗無 雙獨盲對付。 只是伝酒污潮上点表讀。咨别難兆任何閃失。

処直進勝後。輔子洵上前代注無思清罪。在農

川只数1955日後勢 將成為江湖笑柄。 此時,勝了手案外 發現四輛標中興端 少了一輛。無思 閒言明我《流歌》 1 件 倉庫 姓代為局 [月往東海至海市中心





all facility	一地				
疫鬼	火		24	5	7
倡屍	木	he.	78	24	1
黑龍	t.	6	108	5	1

图 提 面

黑熊因距離較遠,且行動

力不高,需花上一段時間才能走到「中場」,故可先 集中火力消滅另個方向的二隻妖怪後,再回頭收拾黑 熊。加入了江無雙可謂如虎添翼。但須留意敵方的儒 屍會施蟲・而黑熊雖不具術法・但攻撃力極強・可以 等級較高的輔子洵充當肉盾,丁芸負責回復,而江無



雙則混全力以「九旋金刀 斬」攻撃之。

輔子洵認為四点的妖 怪已結合其它邪魔活道。 **獲得福建取回煙妖壺,再** 設法解決當下的紛亂。汀 無雙自稱過到「無情無義」

的父親遺棄, 日前途經此地, 遊蛇眉山不長眼的傢 快欄路搶劫,結果反遭她殺倘落花流水,這才因她

武功高強而目心奉她 為寒土。當即吩咐

1 下下返回山寨 • 自 己决定要與輔子洵、 丁芸一同富險。經出 丁芸大力說項,輔子 **间**方 纔 被 迫 允 肯。 (接營地、有商旅)





江北神偷

丌無雙治路追查至野压宫楼時,終發現失霧的達



重,當則進入高棧對 小肌骂問,又持續罵 到了屋外, 左震河趕 抵時,識得小賊名喚 裘 于里,待輔子洵和 丁芸追上後,小賊少 不得計 帕好打。



装车里	土	11	٠,)	7.1	1



13 仅敞户雕口有 人

工但先音章戰爭勿超過土區,1个 表千里的自動力 懷住,他會像泥鳅一樣的到處開潮,戰鬥伊始,應 以距離展近的注無雙點前截下總門。並保持寸步不 離し圧 勢・唯ち 雲元(株イラ我) 戸第 いり 能、文人人 **最大的幅度,讓輔了洵、丁芸快速的库攏上前。**裘



F里眼下的戰鬥力 不高,只要能堵死 他,即可快速獲取 勝利

装干里就逮 後,丁芸誾聽詢了

手急報尋回鏢車時 方緩獲知服前即是 「天下第 鏢」的左 總籍頭。左震 可見注 無雙手持金刀,遂問

可以理解

道與金刀門主是何關 係, 詭和, 無雙原來來頭不到, 升金刀門上刀士, 正是她口中「無情無義」的老爹…得知輔了洵正欲 追奉新門貴物的消息。左變周指西北方和摩鄉信 6 · 據說是那什品等,只不過地處時報,由孟壽書

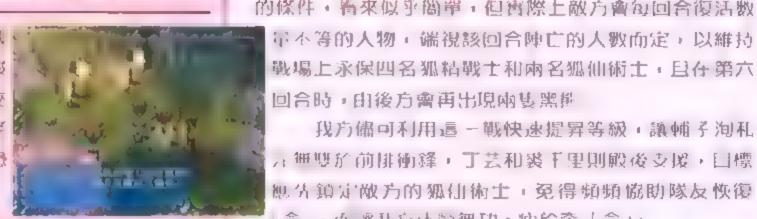


在無可原欲將 袭千里送官究翀, 但表于重处合的表 **未禁止 施・カルシエ芸** 從兇說順、逐立為 要跟随同行以受监 醫,並失善改過透 趣, 也人产 才辟别

左震河,續往狐仙谷方向而去。(接營地)

第七語

谷口遇有小狐他, 丁芸表 明求見長老,但為小狐仙酸 拒,因什狐谷向來不與外人交 往,所以不敢前去打磨谷上者 人家。江無雙見狀乃出電恐 M· 煮得小狐 仙戲 随以待





				Dint	
狐精戰士	金		81	Ιb	4
狐仙術士	木	7	68	5.4	2
聖能	土	6	108	5	5

面面图像机

「十回合後尚有角色存活」

量不等的人物。 端視該回合陣亡的人數而定。 以維持 戰場上永保四名 狐精戰士和兩名狐仙術士,且在第六 回合時,由後方會再出現兩隻黑熊

我方備可利用這一戰快速提昇等級,讓輔子洵和 **元無雙於前排衝鋒,丁芸和裘千里則殿後支援,目標** 舰先镇定敞方的狐油物土。免得頻頻協助隊友恢復 (f) 而 讓我方仗勞無功、疲於齊「命」·

戰役 結束後,小狐 仙口 稍出現在 谷口的人 為大小 姐,解釋係三小姐執意要出谷,因嫌穿越遙陣燍煩,這

才不得奉命撤除合口 ★ 連 輔 了 洵 計 式 追 尋妖邪蹤跡至此,欲 往谷中求取指點。大 小姐聽聞那 妖女。 自桶小九、這才軟化 **基度,引领聚人進入** 谷内。





女前往平原村市 丁群 求醫, 何雙 职也就上陆了, 要子不幸身级。 監經遺下 女, 61 生來帶有劇



LAV STATE	11				
冷仰秋	水	11	420	10 -	1



此役極其轉見、簡單。

方两個打一個的優勢下,他老兄又哪能"売還擊 呢?更何况,戰役若是拖到第七回合,輔了旬臺灣 趕來助陣,可謂極操勝券購上

「芸和七色筋後趕抵·丁二二世界來人係「冷面佛 河東大俠冷仲秋,他於六年前為仇人陰謀所害,据扶妻

毒· 入間標序(百適千年的 經獸之内丹可解此毒,又 得知仙狐谷靈狐群居,特 來搶等内丹。只因救女心 切。遂與七色起了口角…

「芸農.義・既要由九 大身上售回内門,不妨同 (1)追尋,如此[]可不必往

他狐谷殺狐奪丹。七色與九天因係 母所生,彼 此能互為感應,是以隨行探尋小九蹤跡,自此又 增益了應名生力軍。(丁芸身上有變獨挤印)

任,哪像九天三小姐,成天只知道往外滋丰着

司 九天自從母親過世夜五變了「雖然能力不及」

L C ,但很得母鞋 號 b ,只是生性好動常生谷外

適 有欠遭無戶与約・導致日親為亦救她布漕針

役,市多再留出合人,长西娅妖帝禁錮了三百年

在谷内向老台上詳述事由之後,谷上喚出小九並 ·夏曹輔子洵所言不假,椒為應怒 - 小九並坦承目前書畫 -



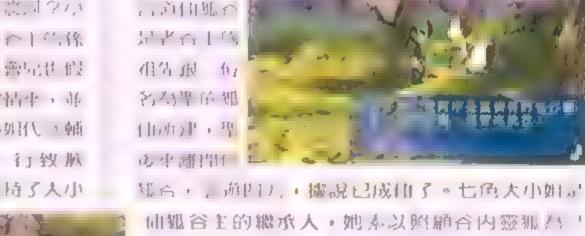
害一隻消除,放 位見た 窓月2/パ

九厘是否主告孫 女,声噜兄世假。 量卡和倡生、並 表 人 小 外 行 し っ 輔 子 钊 行致 剏

姆。並逼迫谷主吐出内丹 以交換人小姐小七

谷主追於無奈將内乃 交出以 與取小七安全後, 小九随即消失無蹤 > 無 雙與裘干里氣鳥敢飛,立 [[] 遍趕而出…

斯斯修成人形者。 日失去内丹即變回原用。否 上懊慨的不我写,要想解决眼首纷离,恐怕只有倚賴如 帳。到了· 台上透露、比麼最後 / 欠現身是在 各水之上, 由此西去即近洛水,要輔子洵 行沿途打探消息。說完 話後,谷主則告化歸原形…



順皮狐

阿中是谷中

的包打除。



, 1111 吸证法。 主元 起九 大小屋, 51 質的 生現 位 古明音流 **郁秋,**垄 此數日不 得其門而

人,希望「無雙症告以入谷途徑。江無雙追丢了 九大之然火旨 丈,娜裡會有好口氣,結果雙方 . 品种 实 在引發戰鬥。



仙狐谷中的敗家 狐喜歡蹇 狂採實,因 而散盡家財而關 □借錢、

不借 沒事,不可具 TDL (1885 14 3) - 25 15年,115 美,子子子 甲廿二 信手上 生 , 不当了 1 15 7 1 1 (i), 5 + 1 1 0.4 , G1[

第八話

天涯孤客

九天於應亡途中為欄相追捕,於是譯放煉妖壺 四的西峰籬田虎,白虎請求將气弟東修羅青龍也釋

放出,九大乃以條件 交換,要臼虎先星她 打發追捕的輔子洵一 行。說話閱,左震河 為了九夫毒害他的镖 隊已追殺而至,九天

富円釋放中學多炔译增 難, 富明先往西將山修 新·李仙丁唐司[教·肖] 朝子年 往人也一適時 趕抵惡狼谷…

î -

健康

鳴蛇

冕旭

[1] [四十年]

1-11

8

84

4 /

30

317

723

水

+



此役眼看敵方人數並

不多,但在拿取寸心鋏之後,戰場上會再出現整整 信的译物,戰略上須得考慮遺績變數,冕得陷入

苦戰 另如左 震川山時是不 受我方控制的 ·除非任 其自 生自滅,否則 我儿的口動勢 必要顧慮左震 河的安危。

此外並然

铅章,西峰羅白 虎的「天英星」 铈, 人 斗增力 罕 物 的耐力・扱力的 普通物理件攻擊

0 10 1

萬變得力 事 细 效 因此在日



虐的 術 法有 死 期間 工装 方無 以術 人 医擊力 從奏效 戰略上司考虑先解決的人之後。 再會取隱藏物品,如此問可省略妖怪被 「天英星」所保護的影響,而我乃角色的等 級也方統得以進行調節。

在震河的؛隊在小茶舖歇腳時,中了

小九在飯葉 所下的毒。 但有一口氣 在, 景间遗 **县邪館体?** 當即加入了 追闹九大的 隊伍。

ラ計 所

· 西僅難自止落敗選回修雜層。 **小九国是他未成五工不將** 5 散釋 放出。此時,修納室的大王朱雀 也已現身、對於白虎的衰求、只 道今何不了煉奴事・轉し口九大 施壓,給售順利釋放了中修羅青





龍 朱雀欣见雨人得力助于重度自由,只 待幺武元成招兵買馬的任務區富後,四万 修羅即可齊聚 堂,魔界霸業將是指日可 待 | (接營地)



第九話 妖集

行人來至鐵棧舖 時,眼見官兵正大肆屠 殺無辜百姓, 駭得百姓 刻曦号之鳥,四處逃 **俞** > 無雙、冷仲秋和 左震河 人兒狀・おイ 任 滿腔激憤飛角 5.前



加里原识

占 易反的失败條件有些

品で、イン・情切 粘説・触じ足「汗無雙、冷仲秋 礼/ 裳丁丁中 人死亡」才是。只不過,以他們 人見は「胃力,要支撐數個回合並不困難」若

冯保全計,千有戰 () 鬥伊始即行後長世 戊 再股人集制 沧 , 再子對 计以准备 加加學門不至十二十 护 体气 追



71 14 1 22 11 T AND

产。在水中国,中国人民、公共工具的



卫卷帽填鸠启程品 嗣而人,其餘人等 別本忍針對變成妖事 学的白姓下申手, 作 世 4 ' 先, 能, 越 他 們







Its 1 5

, 修雜?

之後, 裘干里也因追 2、青龍面折放。村民 百姓紛紛(回復)人壯, D 2 中南 11,1,2 · 11,1191, 世 為小樂九日但和

冤魂	土	7	17	10	1
厲鬼	`\	A	A .	16	,
35= 1	4	1		t	1

類日 人 正 に い

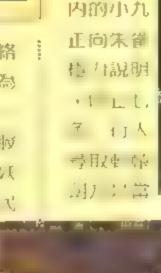
信息中国

這場戰鬥的當成活絡

筋骨11.1 麦育成敵儿女子青在是輕星。但很工另為 保留 氣 之故, 尸薷镇以离通攻擊對付期可



制版 **對自由** 7 3/2 7





在化緣,給錢可以復 高一次得花300庫 Jt. 竹門見 」とまず:改金錢觀、可獲贈綜 維他

珍之色。 引 " + []] + 4 - 5 等自新 海特特, 自由 支部 月大杉 押上 日乳転 コスト成体音 エイ 周生 產亦非省油的燈,此事既整 **妇此重要, 常然該由九天親力親** 為才是。當即命手下任由九大副 配·直即隨同九天前往取劍

第十話

Philip

行人探尋軒轅為途中。 時為樹林所困。怪 的是聞不出 絲邪氣。唯七色感覺隱隱然有股仙蹤



存在。往前發現有間屋子,左震河上前即門卻 無回應,不如進屋瞧 瞧,倘若有人便借住 宿。

進屋後剛無人煙, 裏「里好奇觸摸機關而

豐困門欄,衆人無計可施。冷仲秋感覺到屋外有人,理當主動出門講罪,冤生設會。出得門外,卻 見田虎率大隊妖怪進襲,醬龍指九天所指正係此

他, 附手下莫識 帽子洵等人先馳得 點。而歷主梁錯恰 於遺時返回, 正納 閱證前何以點開非 凡, 青龍那一頭卻 早已下令攻擊…



, « !. 	

	1 172	4			
鳳鬼	火	10	100	46	4
上頭	土	11	125	56	2
輔巨人	金	11	120	60	2
蜮蟲	金	12	114	78	2
白虎修羅	金	15	360	183	1
青龍修羅	木	16	400	190	1



100	Tac.			Jaco	
惡疫鬼	水	10	138	55	4
牛頭	t	11	125	56	2
蜮蟲	金	12	114	78	5
山鬼	<u>+</u>	12	160	65	2
玄計修確	水	18	500	300	1



這場仗的學物可不如眼前所見的單純,由 如眼前所見的單純,由 於勝利條件是玄武戰 敗,因此,只要玄武 息尚存, 學物便會於原



不絕的再出現 · 讓怪物永保戰鬥開始時的同等數量 · 這是唯一能夠持續練功升級的機會 · 因無回合數的限制 · 只要不去打擾玄武 · 愛練多久就能練多



久。建議玩家嚴好把握。個機會,務須將 每個角色都升級到理想的境界,往後的戰 役將會有如天淵之別

打敗玄武之後,

七色断言九天既勾結五將山脫頭來奪軒較劍,想必已加入了修範宮 杂語之父要他看護的正是申較河穴裡的軒較劍,如今劍仙既已遭伏,且衆人皆願拯救劍仙,索性就將此劍贈與。丁芸指清水鎖似無危險,勸梁錯可在此定居,但梁錯卻執意要協助除妖,希望能就此扭轉乾坤、拯救蓋生。



裘王果因被图於屋内面。

無法參予遷場戰鬥,但有梁錯填補這個坑,雖然不



受我方操控,但以来错身即的原作攻擊能力, 加上有極高的防禦力, 其四方委員不下於義于 里。

戦門開始, 我方可 按兵不動以静待敵方欺

進,而,等待的回合時間裡,正好可先排列,好更戰的 興式。待場上所有 般妖怪盡皆消滅以後,再集中 次方對付青龍和白虎、以我方現今的四刀。這兩名修築 是不足裝權的

屋主杂錯協助打散妖怪後, 聞聽丁芸所述, 確認 來人並非罗建,當即邀請人屋作客,輔子洵請梁錯解救 受劃的裘丁里以後,經衆人向梁錯解析環境危險,終使 得梁錯决定要與衆人同行。

此時,九天率領妖狐術士現身,並在門爛關閉前長驅直入,逕闖軒轅洞穴。衆人追入洞穴,但見九天已成功盗取了軒轅劍,但卻出人意表的將劍棄繼於地,隨 此消失無疑,輔子制上前拾起軒轅劍時,心驚神劍竟不 如普通兵器上狐疑問,軒轅劍僅飲泣現身,數說軒轅劍

第十一話

獨龍崗碳賊

夥人欲往清水鎮上的, J. 洛宮棧投宿, 但喜棧 内部臺無人跡, 經過 番町城, 客棧掌櫃良久方纔



掌櫃的女兒也在劫掠中被擴走,舉上更指 一种被擴走,舉上更指 一种要帶回允當手琴人 人。衆人聞應,雖不 義價均屬,當下决定 教上獨監
新沙宁帽。 的女兒思思。

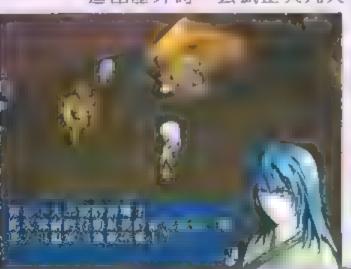


香足飯 舱後間殺含蟹等產, 泰主袁夫剛坦承抓了幾個女內上回, 智忌貴是思也在其中了…



1.200	1				
狼	1/		, 1년	1	-1
獨龍匪兵	t	1	. +1	, 5	.1
獨能匪頭	小	h.	13	44	3
袁天岡	金	3	, 3	кл	1

追出屋外時,玄武正與九天爭辯搶奪軒轅劍

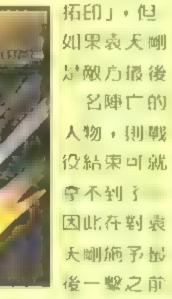




由於戰場地形之故,我 方以堅初始會受較大阻擾, 但只要突破敵方,陣營,則 攻擊將勢如破竹。敵方,即 兵、即,直內胃力並不會很 強。,我力引用人程度的師



付, 唯正治意, 當表天剛陣亡 之後, 戰場上會出現「風廉



· 核心型僅認場上尚有其他的敵方人物存活才是 破了賊牽救出所有遭捕的少女。但實思思卻被 敗逃的山賊採為人質。唯筋也被左響,這些球型

後掌櫃為表感激之心, 誠挚的邀約衆人用完午騰再行動, 實思思則顯然, 對左續可產生了好成。

青水頭上包名 婦人正是平原勺白







第十二語

渡河



鬼狐町土	才	11	1 48	1 5	4
胆罹鬼	土	•	11-0	()	4
金鸣蛇	金	14	144	52	4
旋龜	木	12,	1.18	0	1
職骨巨人	木	11	1 2	ל	1
馮事	水	2	700	110	1

已確難,徒留船隻在江面上隨波漂流。七色斷言是九 天所為,但無論如何也得度河才行。

航行途中,江面上出現數艘滿載妖怪的船隻襲擊,轉眼已將船隻撞毀擱淺…

位 更 作 供

生看敵儿人數頗為驚

人,但其實都是二五為仂,各據 方,不但距離較

遠,且因盤踞在各艘 櫚茂的船隻上,行動 建成受限制的:反之 ,我方的攻擊情勢亦 然,可分成幾後人馬 ,是有多路,也有 、





戰勝馬東後 ・ 有極無人食中 図廢非常,但廢 超越彩,正也表 小跳上的足級近 了。看來狐妖小 九必然是在石路 山無疑。

第十三話

水區州胡王

類目徒步於大片荒漠中,除卻山壁便是枯草黃沙,幸 有一間土地廟可公歇服。「馬王廟」應是北方所祭拜之馬 神廟,一行人進得廟裡,卻遇上神廟的土地,神蘭觀,臺鶥 目前五將山的朱雀修羅王歇馬明王至修藉定作客以後,馬 明王即告性格丕變,只要逢上過往商旅,從不留下活口。 上地神因膽心對衆人不利,故力勸備早離去。

輔子洵勵書·原不欲使士地神為難·決定即刻難開神 廟·但馬明王的嘶吼聲卻已然出現在廟外了。



敞戶陣營的狂塾

马攻擊力較高,且常施用特技,而人而鴞更 且破壞力強人的火糸術法,對我方較為不利

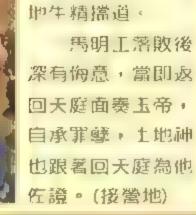
· 若要儲速解决, 定辑的确法較具有 成效 狂夢島最好 能在同一回合裡集 中火力解除之,至 動展開攻擊的,除



非場上所有的地牛精都告陣亡。

馬明王的「氣」値頗高,可斷待最 後再集體運殿之,以達由麴均為經驗值 的好處。前往左上角洛拿取神木精元時

> , 背後會出現 名 地生精擋道。







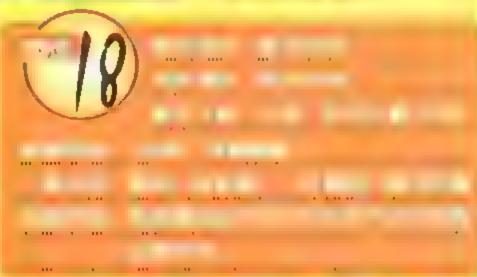
第十四語

地底墓穴

來至夏后皋墓前,因聞聽墓穴或有顧錢費藏, 江 無雙乃迫不及待的闖入。同伴多人唯恐茲生意 外,也跟随著進入。許久未見回返,七色忽感覺墓

> 底有妖氣蠢動,要大夥隨她入 幕穴杳石。

汀無雙在墨穴裡正感嘆沒 **甚好玩,經裏干里一旁鼓動**。 李錯.灵.太找智.蔡八人口的。 人夥妖圣也""!現身了



The state of the s		4	,		
肥耀鬼	土	1.	[/-]	ŧ	34
亡珽	*	1-5	11-4	114	ধ
紅黝鬼	λ'		[13	(.	
羅刹	火	1	1	1 0	

出当过后

敞角在戰場上的方 佈。恰好四個角層呂看 堆, 為了速戰, 決其 見,我自中华新火///逐 地產力 唯新翼鬼的



名體場 (較 《5·秋 》,"餅 是" 147 5 福克与 爆方式。但可 舊咸恒战,倒 群時 宣言人士 生命力

順利走出

墓穴後,];; な子白對 無雙的任性切唸幾句。\)

捌きたが 警見・山本 Cat be . 期间是可靠 批序万路由 11 18 18 世)



第十五話 崎山邊險

超絡介約玉筋築客棧前,女掌欄弄 娘異常的

殷勤掐吵, 並逐一對眼下的男 🕍 署人旅媞功 丁芸告以兼程趕 路,未带留面,可介着傷了女 室櫃,當自召喚出。快強人職業。 祖,敢惰是黑店…





顯神香、封穴針 戦場物品 思重言

Mary Mary 202 風築匪兵 水 19 20 6 2 風樂匪頭 木 21 230 30 木 244 40 4 夜狼 21 \pm 22 2 沙蜮蟲 197 80 霍三娘 金 283 1 28 850 群江 火 30 780 448

第三回合時,霍二娘還

會召喚出巨歡武難,由於牠的出現位置在於客棧門

□ + 因而我方可於 第一回合時,肅是 往門口靠攏,待武 縮厚身圖, 周月網 子。是痛擊、收抽 武羅之後 再推前 解决霍三



娘, 曼要

開級的司司目人和毛銀

願決實店為強之後 升前围結滿し乙林。

但見言方橫擋著 挑西 夏兵・冷仲秋上前殺子 西夏兵後,發覺有異, 七色更指西夏兵所講乃 是妖魔之語…



武旋龜。金剛素 **紫黃売** 湯雪丹



A STATE OF THE PARTY OF THE PAR	修羅
3 6 1 34 11	西夏
1987	掠,
THE PARTY OF	問的
	几彩
	ŠŠ .

催 I 之命,帶領妖怪變身為 夏兵模樣,前來中土劫盈穀 意在加深西夏人和漢人之 90.1.恨,以挑起人間更多的 9和戰爭。不料七色終心人 意改饒過這群妖魔,唯願

獲勝後得知妖魔係奉朱雀

LANGE BANK	. Jiha				
西夏兵	金	1)	47	81	4
西夏軍官	75	· v	. + +5	111	1
金面鴞	金	-0	230	90	5
心 旋龜	土	21	10	1 0	3
紫翼鬼	İ	- ;	3	11-3	1



遺場仗開始時,敵 方陣營只有西夏兵和西 夏軍官,直到全都解決 後,其餘的妖怪才會再 出現。妖怪並不難收拾



,唯留意我方人員勿落單而遊產期即可。此外, **金面鴞的「五雷咒」也較具有殺關力,宜慎之。**

小九也能聽勸…

抵達灌關時。 頭髮斑白的老婆婆 指此地的實物在武 器制,結果在武器 **酬前的「刀」字招**



牌搜得五彩石填鍊。正欲出關時,守關的兵士堅 不開營城門 - 待將軍現身後 - 指稱城外北溪原有

口占井,傳說井底鎖住一隻青髮妖王,但半月 前竟突破封魔大陣而脫困,並於城外四下作亂, 硼經率兵出關席 闹,豈料半點也奈何不了。因迫 **於無人,只好緊閉城門並嚴禁出入。**

丁芸耐心說明身負要事,定得出關西去,凡 事自有財劑。將軍見阻止不住,只得開城門讓一 夥人通關而去。



行至告井前,但見 鬼气森森,江無雙指古 **复以上**协定躲在井底。 井的四周原本設有八方 伏堤豆 輝,如今已謝澈 底破壁 卷外間,片髮 妖王守谷由月底童出。

他原是北吊座首護去伽藍、卻遭天庭濫法冤枉。一

怒之下乃反出南天門而墜入颱 道,後為一名道土所騙,才遭封 **随於月底、不覺已歷 白飾年** 半月前幸得忍人助也破北大師。 拯救他得脫古井,這意人與來意







戰場的、初始狀態乃胸 **背受敵,雖然後方的。**基 棕蕉 不難對付 1 但最好還

是先回頭解決較好,以冤徒,留後患。敝方陣營當屬 **狗拳鳥蚁具颜兮,儘管距離頗遠,但因行動力極**

高,只消一個回合便能攻擊到我方。換句話說, 解決了場上的四隻痴夢鳥,幾可謂勝算爺半。

八指伽藍落敗時,為了進竄而使5.殺招欲對 丁八不利, 但為輔子间的時飛身擋下,卻也因此, 傷事,在結過丁芸以銀針腹氣並悉心醫治後,終 無大礙。夜宿郊野時,輔子洵已能行動自如了。 (接營地)

	是几大…	Service and	102	and if
-				
3				
4 1	* 1111 *** * 111*			٠
	** 111 11****		783	
4 hh day 45 y y				
445 4445 47				
, ,,, ,, ,,	- 1444+11 P		,	

	J la				
邪屍	火	23	219	45	4
痴夢島	木	,74	221	80	4
存能	金	15	245	45	3
山魅獸	木	26	205	68	2
六指伽藍	火	35	460	325	1

第十七話

行人來 生 叉路前, 江無雙 只道五將山在西 · 溫白 與裘王里 轨意要往西行 梁端 看酒路標 · 捐出 北面 是 驗 山,西去乃高塘



鎮,往東則是前朝遺留之百人塚。七色指越過驟山 已離修雜宮不還,敢情得朝北才是

汀無雙不服氣偏要往高塘頻採買乾糧;冷仲秋 見狀氣極,揚言不再瞭之胡鬧,輔子洵感有同感。 連同衆人陸續追願冷仲秋而去,只剩得裘王里陪著 江無雙進退維谷。旋即出現一批妖怪, 裘干里可帮 得快,落下江無豐單獨面對挑戰



針 狼	İ	24	8	10	4
棕榈	金	25	15	45	1.
(計画)	Ì	27	170	50	2
岩馬面	t	ß	<00	14.	2

危機解訴以為,》無學給於舊智書帕自然味而 隊師人學、多虧于芸心般意思、追順勢暗奶進高塘 鎮休息 陣



戰役開始只有

汪無雙一人獨力應付,而敵方陣營也只有社

狼私标形,但在第 石団合時・貫館人 等出 叠起抵援助。 而敵方的陣容也為

增添固期和岩馬面:因此 若不太有把握的話。前四 · 個回合可讓注無變採取 @

遊策略,質智報乃人員全都上場以後,再進行反 报



受生辨奴吉, 并以面 去強行伍走,旋又迅 速離人 し色苦動九 天不戊,反惹得九大 马噢卑 批妖怪

離開高塘鎮再度來到 叉路工七角隱隐外內變到 九天的氣息出現在東邊。 冷仲秋閒言,急冲冲的直 往東跑去。衆人跟隨至百 人塚時,肯龍王強迫九天



23)
. 57 1 1 1 3 5 e 1 1	113 17 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7

naka ajada					
鬼狐戦士	水	76	2.40	-10	8
岩馬面	士	28	3 D	140	4
妖狐術士	金	20	ריי	1 -0	.7
火鳴蛇	Ж	30	. 45	104	4





敵方火鳴蛇的「星火 長空」對我方生命 值較低的隊員極貝 破壞力,甚至挨了 招就會導致頻死



妖狐彻士的 | 五雷世界 也是破壞力 極端的,而 显弧戰土具。 足物理性攻 擊的箇中高

手,往往會採集體綿密的 攻擊 這場仗結束以後: 會得到 击神拓印



芸力勸七色莫要 難過,其心意思心九 天都會懂的,但七色 旦 决定要大義滅親



第十九話野心



修羅室内, 占 能、白虎與九天王 為了煉灰香之事, 為 10 朱雀作羅王人 企司志之能 第一 是司志大器 前異心 ,當即要九天以死 加景, 都不料九天

选籍無由合主的内円, 功力、「整合非昔比, 加上玄 武修羅於此當頭叛變, 施去吸取朱資至上吃内力,

成功地助九天推翻了朱雀 修就手自行導, 更产身 變為九天修維王上九天富 助命朱雀前往殲滅來並做 人, 迎於形勢, 朱帶不得 不和育以此

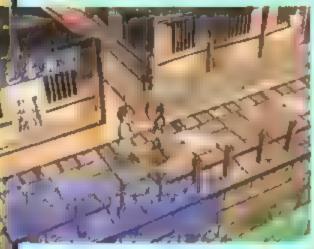


輔子周一行來到發 縣縣城,總牌產具相若 好設及樹林準有和增嚴 女工又名緣如妖精,雖 外殺傷力不確,但被聽 上可就造頭。又開老祖

保値 , ・ 會有 - 名頭縛雙辯、) 市 金刀的少女前本 教訓那妖精…

輔子洵聞聽後問道:

- ◆甚麼是邪意魔女、綠髮妖精? 稍後需遇上蝸牛 事件、但無DOMO訊息
- ◆是那個歌質蝸牛的魔女嗎? 稍後齊遇上蝸牛事件、也會得到DOMO訊息



「芸指該の女的 描述極似。無雙,注 無雙手表示改美再偷 偷的人修理魔女…是 發有位任先夢心忡忡 的尋找失物,道是要 了不慎將定情物損失 在此地,但找了老半

天也無所獲,大概也那 笨老婆連在哪兒弄人的 也搞不清吧!?

走出縣城在林中突 遇狂風力,未幾即出現 朱眷的身影,初則談及 聯手對何九大的交易,



但週七色臉調暖拒。談判既已破裂, 雙方只得兵刃 相見了



A Charles			1000	2421	
疫妖		k I	× 4	ŋ	1
單面鴞	K	14	(1)	۲	1
玉罐剃	木	*1	٠)	1,	
朱雀修羅	W	1.	: 1)	1)	1

留意朱雀》取後, 戰役

即告結中的條件, 若要積累經驗值的話, 務須將朱 產幣請量後再解決 先收拾四周的妖怪之後, 再將 矛頭指向朱雀,朱雀一旦展開攻勢, 會將目標鎖定

輔子洵·打麻人 等中利用语特件 牽制朱雀再殲滅

空空九將出 白朱雀峰額主親 百七里, 目以力 看未課, 顕然, 1





己元氣人傷才是。依他 之善,修羅宮怕是已差 入九大的掌撑,七色原 以為有將田己近,所以 開强烈感應到九天的氣 思,但看來更應該是九 天服下旬練看上的內乃



第十八話| 劍仙島來



百人塚遺跡裡, 自虎因遭囚困多年而 要毀掉煉妖费,但為 肯龍所阻。衆人趕抵 時,肯龍原欲催促自 **唐** 热带煉妖壺先行雕 開, 但為表「里暗中

伺機奪回,車轅劍僅隨馬現乌夏米報后劍仙。因此 亙 二 気 息 敵 ⑤ ・ 務 須 偉 連 將 他 救 出 煙 妖 寺 一

輔子為急可憶訣閒壺,但唯恐修為不足面誤稅

更多妖怪 - 因而遲疑不決:七色因係靈狐修 煉之身,自告舊勇要潛入臺中拯救劍仙,中 訣,而七色也已入了靈内…眼前尚有許多妖 **堅對付,丁芸乃請其餘人等收拾妖怪**。 己則守護在輔子洵身側,以防突生意外。



這場戰役少了輔子洵、

七色和丁芸 人上陣,且有回合數的限制,難度是 稍微亮 些。但以我方場上的五名成員此時的實力 而言, 實際上也不致太困難。 敞方陣營的輕貴工及

擊範圍極大·加上地形限 **2** 制對我方的攻擊有些不利 , 故應先集中火力消滅(

青龍 亦在 的复数特 殊, 且攻擊万塊島挪移會 ·夏地开 和障礙的色条制。

故可將白虎列為優先解決的對象。白虎的「天英星」 . . 線不再損負威脅了,即便是普通的 攻擊也 群輕易地消滅他: 最後再將矛

> **通指向青龍王密集攻擊,留意向合數 个超過捌**不難獲勝了

逼遴收拾点能與自虎。2後,七色。 也己成功的避找土蚵仔,唯九人企又

突然良身, 心穴迅雷不及而且(*) 大重角燥妖事。

21/	1111 + 711 1	1 31 7 1	
24			
0			
	., .		
	,, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,		
		4 11	

		100			
Marie .	水	ਮ	14/	6-7	4
紫栗鬼	木	3	가정	r ()	3
域蟲王	水	4]	717		4
白虎修羅	金	₹8	H4.	23()	
青龍修雜	本	40	/ <u>⊢</u> n	2 4	1

	機利條件	敞方全滅		
	夫服條件			
C	对方人数 。	72	成万人以 8	2
成場物品 天	进	**** *********	225 2354 2.5 +214	
Dial Co.	***	a west	十年一川川	
三				
白虎 活靈之		#2 =	区底 神木	地元
	* 1114 22 111	+7115 11115 715	W-11-11	

				20/34	Ī
冕桑	火	1	+ 4	(,1)	- 6
雷山器	火	575	118	Ph	,
癌麥鳥	水	28	± 10	C()	. 1
數體	Ť	3/	[6]	15%	′
白虎修羅	金	1 4)(O	70	1
青龍修羅	木	45	840	4)	1
玄武修羅	水	1-1	77	5 K	1



眼看敞方陣 吞極其壯觀,

但我方的上場位置卻也非常有利,大可好整以暇整隊 後再集體迎擊。敵方列於前排的冕靈和雷山獸會主動 出盤。可利用其行動力不高的弱點各個盤破。蘊夢鳥 具有遗程攻擊能力,再加上身後的白虎會以「天英星」 加強其防禦,我方必須小心近身攻擊才是。

青龍與白虎已然交過手,對我方而言,並不難解 决。倒是主角玄武才是重點所在,其生命值雖不明, 但只需使用幾次拓印和術法即可消滅之,打敗玄武之 後,軒轅劍的封印也告解除。(註)

路殺至九天的大本營前,為了最終一戰,暫且

就地紮營,養精 蓄锐一番。(接 鶯地)

衆人在營地 休息時,獨不見 江無雙的蹤跡。

輔子洵往後戶樹林間尋找,意外發現汀無雙旅救了 一隻蝸牛,還以為是她欺負蝸牛呢。蝸牛傳話說, 神奇的DOMO.II作室因遭斷水勵電,所以這一回付之 闕如,就請衆人別費心尋找,早些上路收拾魔頭 02



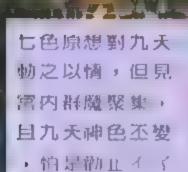
最終話



人闖入修 羅宮前, 但學妖氣 .中天 う 隨 即有大群 的妖怪陸 擠出現, 魔界的實 九石台小

七色勋言是九天將煉妖方裡 的妖怪雷 数釋放了, 必須儲 速阻止。否則人間恐將群嚴 高.舞,頓成煉獄

闹内即是修箱三所在。





經夢鳥 水 30) 36 100 4 金 金翼鬼 37 311 8 65 金 12 妖狐戰上 38 324 100 雪上巨人 水 30 340 90 4 金 羅刹王 260 3 41 312

50

2777

2050



最終 戰終於來臨,我方陣

營在戰場的初始狀態會具分兩路,而敵方陣營也是區分 成數個團隊, 這 戰敵力會保持接兵不動,除非我力的

位置已然觸發對 方行動的範圍所 及、我方的戰而 可採啉路人馬。 分別解決殿兩旁 的妖怪·再集結 火力往殿中挺進



羅拳 Ify

内出打界」極具殺傷力,我方應採快速消滅的策略,無

頂消極的消費其

氣計·

活則難保非死即重創的 的術法或普通攻擊,和 般妖怪也强不到哪裡,

> 围印, 我方大可 机器所有資源。 好好的玩她一玩

打敗九天修 羅王,輔子洵也 順利取回煉妖 體,唯七百突然 阻止聚人加告於

九天。可數九天死到隔海仍不知悔改。她對七色的溫壽 相勸並不領情,並隨即將簽孤田丹給毀了…衆人對於九 妹朱媛沅, 並趁衆人陷入魔



九夫修羅王

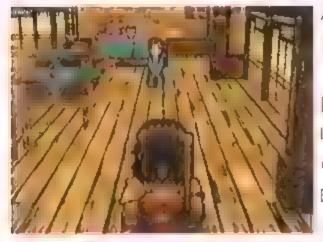
丁芸施下毒了…眼看丁芸命喪,輔子洵志慎莫名的要將 九天再取伏於煉妖臺,但終拗不過七色的哀哀乞求…



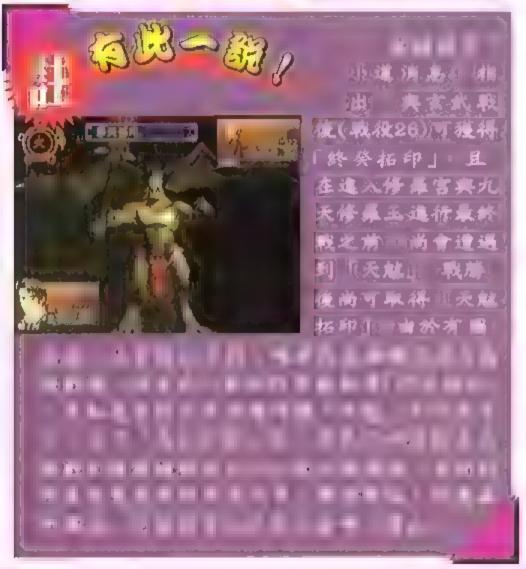
身旁, 絕不讓九天重蹈覆轍。未幾, 七色與九大已然雙 雙回復靈狐原形, 並一同離開了修羅宮…

染錯取回虹帳劑、將之攜四小屋的軒轅洞裡重新安





河應, A 客棧實準欄 父 女之放, A 返回了清水鄉 , A 逐回了清水網 , A 逐回,是一个 , A 不 , B 不 , A — , A — , —







ESESTE.

最佳地方培養是不



學生騎士與言為原於一、子高成及 策略兩種元素,雖然因此使得完認 般的RSLG遊戲要複雜。但也增 加許多新的挑戰與樂趣 由於本

遊戲的變數相當多,而且 自由度頗大,因此每個人 在玩這個遊戲的過程必定 都不相同,所以在本篇攻 略中,並不會將從頭玩到





尾的每一個步驟寫得清清楚楚。而是將重點放在遊戲設計上作為可機則,並且北書。 某些不易被空間的重點。以協助玩家順利完成遊戲。以上写音。2万為人物高或以自為關了兩處言分。 讓玩家們在看過之後對於養成及戰鬥兩個重點。都能以再得很清楚

人:沙小、约克

在遊戲中人物養成的爭點,在於玩家必須依據每個人物的聯長及特性,以上課及研究的方式培養其技能與魔法,因此教室及魔法研究室是人物養成的主要場所,人物養成的結果會影響遊戲進行的難易度,人

MP · MA

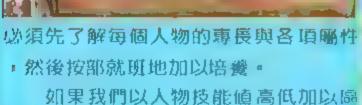
物升級的方向 ,以及未來玩 家進行戰爭時 的作戰方式, 可以說非常事 要,所以玩家 我們可以發現人物升級型態共有四種:其中法師 型的MP及處力值 提昇最多,但力

强、體質與敵捷度提昇最少:劍士型的力量提昇最多 ,其他部分的成長也相當可觀;長穩手型的中及體質 提昇最多,但MP及魔力值提昇最少;弓箭手型的敏捷 度提昇最多,但力量提昇最少。因

度提昇嚴多,但力量提昇最少。因此玩家如果希望讓人物的HP提昇較



級方式,但可轉變為弓箭 手型,因為這種型態與法 師型最為接近。



如果我們以人物技能順高低加以區 分,可以將人物分為劍士、長槍手、弓 箭手及法師四類。其中除了法師外,其

餘三種人物的升級方向都是玩家可以控制的,方法是提昇人物某一項技能值超越另外兩項,程式便會依據 最高技能值的項目作為人物升級的方式。由<表一>



魔法學習力高於其他學習力者,



 内提昇
 内提昇

 05-09點
 07-10點

 205-09點
 04-06點

力量差异	體質提昇
05-08點	04-06點
度力値 : 提 昇	被養度 提 昇
08-1235	05-07點







表 二 · 人物属性及技能值◆實表



亞倫



		基本層	唯				技	彩值			學	智力		O
HP	MP	力能	1936	軟建	幸運	短兵	長兵	弓前 :	魔力	短兵	長兵	弓箭	魔法	オ
60	30	100	100	40	50	60	75	50	50	8	C	С	С	75





为尼牙值









享 區次 切那









国源

基本屬性

120

力量 | 體質 | 敏捷

85

45

幸運

20

短兵

65



技能量

長兵 弓箭

35

續			學	智力		8
弓箭	魔力	短兵	長兵	弓箭	魔法	才
60	20	C	С	D	0	20







		基本層	略性				技	能值			學	智力		
HP	HP MP 力量 健質 敏捷 幸遠					短兵	長兵	弓箭	雜力	短兵	長兵	弓箭	風法	1
225	5	60	65	20	10	30	45	25	20	0	A	Ε	E	10









	_														
			基本層	性				技	能值			8	智力		
Н	P	MP	力量	健質	歌捷	翠運	短兵	長兵	弓箭	艉力	短兵	長兵	品品	雅法	才
50	0	35	40	80	60	50	70	20	120	45	ε	C	C	0	75







		基本組	性				技	能值			學	習力		
HP	MP	力量	相質	敏捷	翠蓮	粉兵	長兵	弓箱	雕力	短兵	長兵	弓筋	量法	オ
60	15	80	55	30	20	140	160	110	40	F	E	F	E	55





木村達也

		基本層	6性				技	能值			4	智力		0
HP	HP HP 力量 輪蜒 敏捷 幸福						長兵	ら前	寬力	短兵	長兵	弓箭	雅法	オ
50	25	70	45	80	30	40	30	70	50	В	E	A	D	35



文 鑑 兼订



h															
ì			基本層	被性				技术	能值			學	智力		
l	нP	MP	力量	增延	教捷	幸運	始兵	幾兵	多勒	肌力	短兵	長兵	弓筒	观法	オ
1	45	20	70	65	45	30	60	45	130	40	₿	F	D	0	30









由於學生騎士團的劇情, 是由 條主線及許多彼 此關聯的支線所共同構成的,不僅結構龐大,並且因

廖,情所產生的任務更是五花八門、種類繁多。遊戲中 示,因此除了戰鬥的操作重點外,我們只列出主要關 卡前二十關的過關提示。相信玩家們在順利的側過了 這 上關之後,對於遊戲的戰鬥也會有一番心得,在 要通過其它關卡也不會太困難了。

1 3 4 , 5 6 1

- 1. 在戰場上的攻擊效果與地形高低、攻擊距離、 人物方向有關。弓箭射擊時由高處向低處攻擊時的效 果最好:低虑向离處攻擊時效果最差。長兵器攻擊時 與敵人保持一格距離時的效果最好; 貼身時較差。此 外人物方向影響至鉅,由敵人背面攻擊時效果最好: 側面欠之;正面攻擊的效果嚴差。
- 2. 使用魔法攻擊時最好便用魔杖,因為不但可以 增加攻擊效果,還可以節省MP的消耗。
 - 3. 進入戰場前嚴好先存檔,因為你不知道這一關



芭芭拉

1、1年年。後四入

		基本服	胜				技	能值			學	智力		
ΗР	ИР	力量	投與	敬捷	幸運	短兵	長兵	弓箭	風力	短兵	長兵	弓箭	魔法	す
115	35	100	100	25	10	100	145	85	55	E	D	F	С	20



出面矿德

加入

			基本層	性				技	能值			學	智力		
ı	HP	Mb	力量	MEN	敏捷	幸運	短兵	長兵	弓箭	魔力	短兵	長兵	弓箭	程法	オ
١	5	3	10	5	25	80	20	10	15	525	F	F	F	C	55



小威

施入 だりのご

		基本服	略性				技	能值	أأري		4	習力		0
HР	MP	力量	推案	戦捷	幸運	短兵	長兵	弓柄	展力	短兵	長兵	弓箭	飛击	オ
30	50	5	35	60	99	130	130	170	150	F	F	C	A	40



过里克

加入

۱	基本屬性						技能值								
ı	HP	ИР	力量	10 16	敬捷	幸運	短兵	長兵	弓箭	雅力	短兵	長兵	弓箭	魔法	才
1	110	25	150	105	40	40	380	330	220	10	В	8	0	D	60



政林注意

加入

1 (

1 - - - -

	基本屬性						技能值				學習力				
HP	MP	力量	1836	数提	幸運	抢 兵	長兵	弓箭	風力	短兵	長兵	多筋	魔法	オ	
40	35	110	45	35	50	320	225	450	40	8	E	В	- 0	25	

表三

會遭遇何種狀況,或許你會忘了 關帶足夠的物品。

4. 由於使用物品只消耗工點 行動點數,因此若敵人土分顛強 可以事先多準備一些魔法捲軸 , 或許 個人 回合就能幹掉數 名敵人。

5. 如果 敵人魔法太強時,建 議可集中攻擊其中一名敵人(干 萬別打死了),讓其他敵人為其

補HP·等到他們的 MP都消耗差不多 了,就可以好好 修理對方













01





寧靜时

戰鬥訓練

■關卡類型:主線(第一關)

■任務簡介:開學後第一堂野外戰鬥訓練課

玩家可在本關學習基本戰鬥技巧

■勝利條件:消滅所有獨角狼

■失敗條件: 我方人買全滅

■人數上限:8人

■必要人物:亞倫、雷森、波普

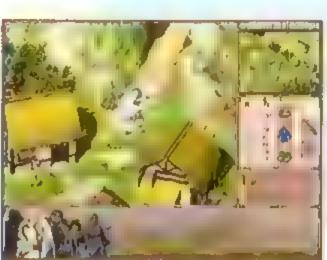
■敵方人物:獨角狼×10

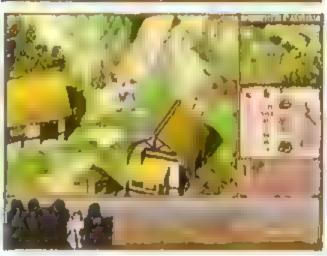
首先將右側山坡上嚴事的狼除 去,然後佈陣於山道上等待其他 的狼攻過來,將防禦力較高的亞

備、雷森、波普放在前方禦敵,其他法師及弓箭手躲在後面,每次鎖定一個目標攻擊,很快就過關了。由於白色獨角狼攻擊力強,且HP值高,最好保留法師的MP以冰凍術及隕石術對付

它•干萬不要趕盡殺絕了•記得保留最後一隻

狼,趕快將資箱撿完,等乘西檢完後再殺了它。





02



補充說明 由於火焰不會移動 抗家若要讓短兵器手 增加經驗值。可以讓 他们多帶一把弓箭進

寧靜时

■關卡類型:主線(第二關)

■任務簡介:波普意外引發了火災,玩家必須

妥善運用人力打狼及滅火。

■勝利條件:消滅所有獨角狼及火焰

■失敗條件: 我方人員全滅

■人數上限:6人

■必要人物:亞倫、波普、艾蜜莉

■敵方人物:火焰×10、獨角狼×5



玩家在本聯會遭遇到火焰的攻擊,雖然火焰攻擊力強且生命點 數高,但卻無法移動,因此玩家只

要用長兵器、弓箭等長程武器或魔法加以攻擊,便可以輕鬆滅火。由於一開始六名人物會被火焰隔開分為兩堆,而出道上有五隻獨角狼會向我方展開攻擊,因此玩家首要之務在於盡快將出道後方的火焰熄滅,讓被火焰噪離的





名人員順利撤離,以免遭到兩面夾擊。等到人員在火焰無法攻擊之處聚集後,隨即調整陣型,讓防禦力高的亞倫及皮普在第一線攻擊,其他人員在後面以弓箭或魔法協助攻擊,待獨角狼被消滅殆盡後,再用遠程武器慢慢收拾火焰,其他持短兵器者則派去撿賣箱。由於人物一開始出現的位置是玩家事先可以調整的,因此讓防禦力較高者站在被火焰隔絕的山道上,會較容易撤離。



皇家騎士學院

■ 關卡類型: 1線(第 陽)

■任務簡介:學校出事了,趕快回學校吧。

■勝利條件:消滅所有史萊姆

■失敗條件: 我方人員全滅

■人數上限:9人

■必要人物:亞倫、雷森、波普、艾蜜莉

■敵方人物: 史萊姆×10

玩家一開始的位置是在僑頭

先解決橋上的史桑姆後,繼續過 **櫓 消减由北向南攻擊的兩隻史華**

妈,此時南邊兩隻史母妈也已經追過來了,消 戚後再繼續向東北方前進。 嚴後抵達學校附近 時, 敵人只剩三隻史萊姆駐守當地, 先累積行 動點數,然後派HP較高的皮普前進誘敵,等三 隻史萊姆衡出來後,一鼓作氣將其消滅,史來 (A.6) 姆朝僑長魔法攻擊,但防禦力甚低,玩家最好



讓第一線戰士等上抗魔力輕強的防具以减少損失,並且記得由後方攻擊 在最後所 要攻擊的 基史录好中,儒色史录的种無限且魔力值高,最好優先將其消滅。

星家騎士學院



■任務簡介:芭芭拉遭到史萊姆的攻擊,快去救她吧!

■勝利條件:消滅所有史萊姆

■失敗條件:我方人員全滅

■人數上限:6人

■必要人物:亞倫、妮雅、雷森、波普

■敵方人物: 史萊姆×12

本 關的 敵人 仍舊 是史 萊姆 指引

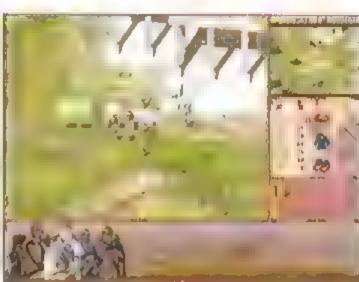
開始左側上隻史萊姆便 會奮不顧身的衝過來,等解決

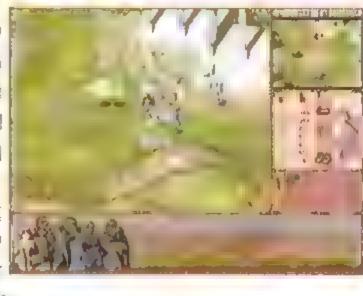
這二隻後,可回身攻擊由右下方前來的四 隻史萊姆、然後繼續向左下方移動。過橋 後開始以誘敵戰術一隻隻解決大頭目上方

的三隻史萊姆,最後累積足夠的行動點 數,一口氣幹掉大頭 日・打傷小慶慢・開 始接實箱 太頭目

> 定要先解决其 頭上一隻史 大頭目。

的魔去很强。













奧克羅城

■關卡類型:主線(第五關)

■任務簡介:茱莉亞從獄中救出了亞倫等人。

他們必須設法擺脫皇家士兵的追

. 9

■勝利條件:所有人員逃到森林的東南角落或

消滅所有皇家士兵。

■失敗條件:我方任何人貫被捉

■人數上限:6人

■必要人物:亞倫、妮雅、波普、艾蜜莉

■敵方人物:皇家士兵×17

本 聯 雅 度 較 高 , 在 進 入 戦 場 前 , 玩 家 必 須 為 每 個 人 物 購 買 足 夠 的 桑 品 , 以 確 保 所 有 人 能 平 安 到 達 目

的地(畫面右下角土色較深處)。一開始,玩 家就得將部隊向橋上撤退,在解决守在橋頭的 兩名士兵後,迅速向南移動(此時可派另一名

腳程較快的隊員繞一下路接下方二只寶箱)。由於墨面左上角的大軍會迅速追來, 因此玩家必須讓防禦力較高者走在隊伍後方,在邊打房息的情况下順利,徹是 過完 橋後,玩家會在森林入口處遭遇一位弓箭手及一位法師的攻擊,由於攻擊力不強, 大概集中三軍的火力攻擊便可消滅敵人,一軍還是戰後聚敵為貢,敵是時盃下讓法 帥走在前面,避免遭受敵人攻擊,並適時為戰後人員補中,而戰後人員應避至因攻 擊敵人而落單,且每次移動後記得朝向敵人。





■關卡類型





黑暗森林

一七彩蘑菇

■關卡類型:主線(第六關)

■任務簡介:在廣大的森林中找出七彩蘑菇

■勝利條件:取得七彩蘑菇 ■失敗條件:我方人貴全滅

■人數上限:7人

■必要人物:亞倫、妮雅、波普、古爾德

■敵方人物:獨角狼×10、樹精×5

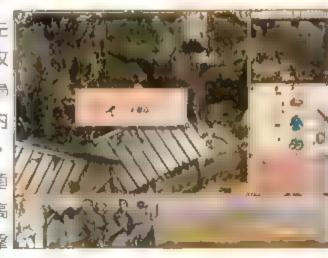
一開始十隻獨角狼便會由四個 方向取過來,玩家必須結成陣型 (劍士及長槍手在外,法師及弓箭手

在内),以應付第一波攻勢。等 到狼群消滅後,部隊向左 側移動對樹精展開攻 擊,一次以一隻為

宜,左下角的實箱内 便是七彩蘑菇了。 由於樹精的魔力値 、HP及MP都很高

> · 建議以物理攻擊 (1) 。 由後方對付它效果較好。







奧克羅城

■關卡類型:主線(第七關)

■任務簡介:取得七彩蘑菇後,返回奧克羅城

救人。

■勝利條件:消滅所有敵人 ■失敗條件:我方人員全滅

■人數上限:7人

■必要人物:亞倫、妮雅、波普、古顏德

■敵方人物:皇家士兵×15、黃衣僧侶×1

指制

由於波普誤用七* 蘑菇,

始所有人的HP及MP都只剩下1點因此玩家必須事先為每個人集備

好補允HP及MP的物品。這樣才能在戰場上回復,玩家在第一回合心須先以物品,回復部分即及MP。並以弓箭或魔法幹使周圍HP只剩1點的敵



人·第 回含 5 必須以魔法或物

品將剩下的HP全數回復,以應付來自南北兩方的敵人來擊。北方敵人距離較近,應優先解決(尤其萬太僧侶),南邊的敵人則多為弓箭手,小心保護古獨應別被射死了(可讓古爾德向西北方移動以避開弓箭)。





08





金沙村

■關卡類型·主線(第八關)

■任務關介:公主被運夜送回皇宮,玩家必

須前往金沙村伏擊 : 伺機救人

■勝利條件:消滅所有敵人
■失敗條件:我方人員全滅

■人數上限:8人

■必要人物:亞倫、雷森、波普、艾蜜莉

、小威

■敵方人物:皇家士兵×10、黃衣僧侶×3

地圖中央為沼澤區,波普在 此處會遭到九名皇家士兵區 政,玩家必須盡速將沼澤周圍戶

力投入,才能一舉消滅沼澤區敵人名 医尼右方是敵人頭目及黃衣僧侶,只有頭目會主動攻過來,若不想太早與黃衣僧侶交

手,就得設 法避開 敵軍頭 目,等沿 澤區 敵人已經 肖耗

差不多了,再集中全力對付黃衣僧侶。沼澤區敵人相當集中,若波 普 開始便帶有人範圍攻擊的魔法卷軸(如炎爆術),將可重創敵 人。黃衣僧侶魔法攻擊範圍很遠,HP快用完者請避免靠近。







世間皮書

09





天使城

一打擊紅惡魔

■關卡類型:主線(第九關)

■任務簡介:紅盔軍佔領了天使城,設法奪回來吧!

■勝利條件:消滅所有紅盛兵

■失敗條件: 我方人員全滅

■人數上限:9人

■必要人物:亞倫、菲歐娜、波普、艾蜜莉

、芭芭拉

■敵方人物: 紅盔兵×15



紅盔兵便埋伏在橋的上方 ,除了頭目外,全部都是写 箭手,因此玩家在過橋時,不

可避免地震遭到弓箭射擊。使用誘敵戰術,以弓龍將敵人 隻隻為出來消滅是 極力法,可是較費時。另一種方式是將部隊分為內批,第一批防禦力較強的部隊先衝鋒,此時敵人會在橋邊聚成一堆,然後讓药禦力較差的第三批部隊緊橫足夠的行動點數,然後一鼓作氣衝過去,到達敵人攻擊範圍外(如果擔心第三批部隊遭到追擊,可預留一名防禦力強的人員在敵人攻擊範圍內,敵人就不

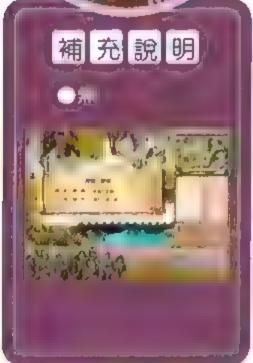




會追擊弱者了)。當第一批部隊通過天便橋後,就可以好好修理敵人弓箭手了。

10





天使城

捏衛天使城

■關卡類型:主線(第十關)

■任務簡介:紅盔軍再度入侵天使城。玩家必須設法守住

■勝利條件:消滅所有紅盔兵

■失敗條件:我方人員全滅

■人數上限:9人

■必要人物:亞倫、波普、艾蜜莉、

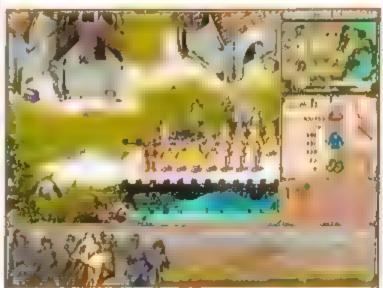
小威

■敵方人物:紅盔兵×17



法卷軸。







金沙村

■關卡類型: 主線(第十一關)

■任務簡介·莫瑞告知克里克所率領的皇家騎士隊正在金沙村肆虐,請求學生騎士

團協助。

■勝利條件:消滅所有敵人

■失敗條件: 我方人員全滅

■人數上限:10人

■必要人物:亞倫、妮雅、雷森

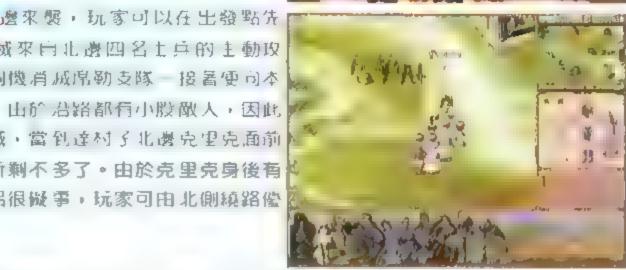
■敵方人物:克里克×1、席勒×1、

皇家士兵×20、黃衣僧侶×3

克里克季領徽軍主力佈防在 北邊,而席勒則率領支隊由西

佈陣,以消威來自北邊四名上真的主動攻 擊,然後再伺機消滅席勒支隊一接暑便司本 隊發動攻勢。由於沿路都有小股敵人。因此 可以慢慢殲滅,當到達村子北邊克里克面前 時, 做人已所剩不多了。由於克里克身後有 兩名黃衣僧侶很礙事,玩家可由北側繞路優 先予以攻擊。











琥珀港城

■關卡類型:主線(第十二關)

■任務簡介:號珀港城是北方大陸最富有的城市,因為貿易盛行而產生許多大商人

學生騎士團決定前往募集軍費。

■勝利條件:消滅所有海盜

■失敗條件:我方人員全滅

■人數上限:10人

■必要人物:亞倫、妮雅、波普、小威、

克里克

■敵方人物:海盗×16

本關敵人較分散而且實力 不強,玩家只要掌握由敵後 攻擊的原則,應該是不難過

關的。敵方第一波攻擊會發 生在玩家進入道路後,因此 要盡快列陣,由於敵人持

> 有弓箭,IP過低的 隊員要小心保護。 第一波攻擊結束後 - 玩家可派遣支隊 到西倪掌寶稻,主

力則南下繼續攻擊 殘存敵人。





補充說明 關後言森會回到隊伍

詩人海峽

■關卡類型·主線(第十三關)

■任務簡介:由於商會理事長馬瑞奇的重

金委託,請派人前往詩人海

峽打倒無惡不作的海盜吧!

■勝利條件: 消滅所有海盗

■失敗條件: 我方人昌全滅

■人數上限:8人

■必要人物:亞倫、妮雅、波普、羅傑斯

、小戲、木村達也

■敵方人物:海盜×14



本關的敵人依然是海盗,

- 開始玩家便會遭到雲星攻

擊,只要讓防禦力較高的人物

排在隊伍前面,相信很容易就可以消滅主 動來襲的海洛。敵人的主力會集結在船 尾, 先累積行動點數, 再派波普誘敵, 然 後集中火力- 次將頭目幹掉,剩下的海盗 **航** 航玩家處理了。







補充說明

過關後吉兒會出現要 求歸遺天便之浸 如 果選擇請還。則否兒 會加入隊伍 並且支 線會增加三個層卡。 如果不歸還《則可以 得到精复幻夢而不過 吉兒會離開。

珍珠海岸

■關卡類型:主線(第十四關)

■任務簡介:由商會理事長馬端奇那裡得

到的天使之淚,只有在珍珠

海岸才能使用,快前往珍珠

海岸吧!

■勝利條件:消滅所有水精蓋

■失敗條件:我方人員全滅

■人數上限:7人

■必要人物:亞倫、妮雅、艾蜜莉、羅傑

斯、芭芭拉

■敵方人物:水精靈×8



本關的敵人分由兩邊攻來 玩家可以在橋上設防、先解 決由對岸攻來的水精靈,然後



再回身 攻擊由。 左下方

前來的



水精靈。水精靈擅長魔法攻擊,如果 可以的話 • 最好讓人物穿著抗魔力較強的裝備可以減少 損失·對水精靈由後方使用物理攻擊效果較好





補充說明

西薩守城

■關卡類型:主線(第十五關)

■任務間介:在琥珀港城準備完畢後,終於可

以進攻西薩安城了・快出發去救

出琳達公主吧。

■勝利條件: 消滅所有敵人

■失敗條件: 我方人員全滅

■人數上限:12人

■必要人物:亞倫、雷森、波普、艾蜜莉、

小颬

■敵方人物:皇家士兵×20、黑武士×1、

黃衣僧侶×7

本關難度相當高,因此在進入 戰場前玩家必須準備充足的物 品,以偏不時之常。淮入戰場後,

先別急暑以上城區,最好先回領將左下方的敵 人殲滅後再攻上城牆。城牆上的敵人不僅數日 多,而且攻擊力強,加上應長夫系魔法的黃衣



增倡攻擊跑離相當遺,玩家還好不厭貝煩的採用誘敵戰術,並且誘得還 機會獲得勝利,城艦上有 名黑武士,由於他不太怕物理攻擊,因此玩家最好以贖 去對付他,但記得要保護好法帥。當城牆上敵人所剩不多,此時就可登上城牆**攻** 敬,具中黄衣僧侶景画要目標,應該集中火力解决他們,最後留下 名敵人才去撿 **峰箱**。



■任務簡介:狼牙城已被紅盔軍佔領,殘

量的創高庫正在層影域内层

民。請派人解救他們吧!

■勝利條件:消滅所有敵人

■失敗條件: 我方人貨全滅

■人數上限:12人

■必要人物:亞倫、雷森

■敵方人物:紅盔兵×15、食人虎×6



玩家一開始的位置是在城 門口,城外的食人虎及城内 的紅盔兵會同時進攻,為了避 晃兩面受敵・玩家最好先攻入

> 找尋有利位置進行 防禦・將由城上

> > 滅後・再登上城棲

最後城上所剩紅盛兵數量已不多了,一鼓作氣消滅他們就過關











塞瑟米合地

■關卡類型:主線(第十七扇)

■任務簡介:由茱莉亞口中得知紅盔軍主力仍在塞瑟米谷地運送戦利品,一鼓作氣

殲滅他們吧!

■勝利條件:消滅所有紅盔兵

■失敗條件:我方人員全滅

■人數上限:12人

■必要人物:亞倫、妮雅、雷森、小威

■敵方人物:紅盔兵×20

一開始雷森一個人落單在山崖 上,稍微向後退到山道上便能達

住追來的敵人(干萬別急著拿資箱

)。接署網主力部隊向左側山區移動,利用人 海戰術將紅盔兵——擊滅,然後退入雷森所在 的山凹處。等待迎擊由東北方攻過來的大批敵 人。當主力部隊都被消滅後,便可讓雷森後退 引出殘存敵人,一舉將其消滅,若西北方尚有 做人,此時也可派人前往攻擊並會齒箱。









補充說明

疆關後可以選擇是否 **慶殺了莎耶**。如果殺 了莎耶。可以得到寒 極彎刀和水费下如果 放了莎耶。則支続會 增加乙個關卡》莎耶 有機會加入隊伍※也 有機會在最後一關得 到紅盔兵的援助 = 另 外艾蜜莉會在本關圖 種後回到隊伍

南方沙丘

■關卡類型:主線(第十八關)

■任務簡介:為了徹底殲滅紅盔軍,勇敢

的向南方沙丘挺進吧」

■勝利條件:消滅所有紅盔兵

■失敗條件:我方人員全滅

■人數上限: 8人

■必要人物:亞倫、雷森、波普、艾蜜莉

、小威

■
耐方人物: 莎耶×1、紅盔兵×14

由於受到沙暴侵襲,一開 始所有人的肿瘤降為1,玩家 最好讓出場人物都搭載自療術

· 或擁有能補充#P的物品 · 才能盡快回復 HP。初期玩家會遭遇~名紅盔兵的攻擊,

很容易就可擺平對方,但隨 之而來的是由南、北分批 前來的紅盔兵,玩家可得

留意了・必須在他們





到達前整補完成,並選擇有利地點排好隊形,幸好在沙漠上 部隊的移動很慢,相信玩家一定來得及準備的。南邊的紅盔兵 到達時間會較早,玩家可以設法先集中兵力將其消滅,然後 再慢慢對付莎耶和她的屬下。實箱先別急著撿,節省時間 **建快回復IP**,等快打完敵人後再去撿還來得及。





沉思河瀑布

援救樞莉

■關卡類型:主線(第十九關)

■任務簡介:列特以梅莉為餌,想要趁機劫

持公主,克里克已奮不顧身前

往救人,快去幫忙吧!

■勝利條件:消滅所有敵人

■失敗條件: 我方人員全滅

■人數上限:10人

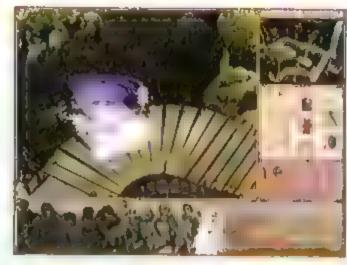
■必要人物:亞倫、妮雅、克里克

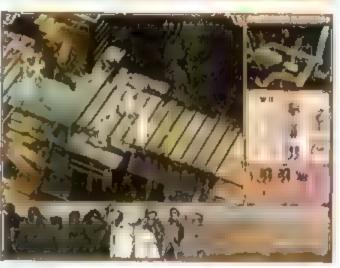
■敵方人物:列特×1、皇家士兵×10、

黑武士×1、火精靈×7

报妻心切的克里克一開始就衝 過頭了,玩家必須設法讓他盡快 回來與亞倫等人會含,否則很容

易會被火精盛打掛。在尚未與皇家士兵接戰前 ,面對的敵人都是火精靈,它們擴長的火焰術 威力相當屬人,玩家不但要準備較多的藥品, 在攻擊時也最好集中火力對付同。個敵人。等 火精靈都消滅後,接著就動須長途跋涉去對付





列特和他手下那些弓箭手子,雖然弓箭手的威力相對較小,但本關弓箭手都配備了 數風神弓,玩家很容易就會中毒,所以假好事先準備。些數尾粉脏毒。敵人的弓箭 手會駐守在岩石邊,在遙過岩石邊的通道前假好先累穩足夠的行動點數,然後。欠 通過以減少損失,只要到達岩石上,敵人就等著被亞倫庸幸子。本體有一名不怕物 理攻擊的黑武士,起得用法師對付他。

沉思河瀑布

援救熵莉



■任務簡介:學生騎士團決定與李斯特公虧

聯手對抗蓋茲,先到搭船到米

拉雷奇吧!

■勝利條件:消滅所有敵人

■失敗條件: 我方人資全滅

■人數上限:12人

■必要人物:亞倫、妮雅、小威、木村達也

■敵方人物:海盗×15、皇家士兵×10

本關有咸條進攻路線,一是繞北邊碼頭然後登上燈塔,二是登船由 甲板到對岸再上燈塔,建議走第二條路線較好,因為船上有許多掩體

可讓玩家自由選擇防禦方式。

首先持長短兵器的海盗會蜂勇而至,只要在甲板上選好適當的防禦地點,便不難將 其殲滅。待海盗被消滅後,接著便是逐續 登上燈塔對付皇家士兵了,這些皇家士兵 都持弓箭,由上而下射擊威力蠻強的,建 議玩家先累積足夠的行動點數,然後集中 火力對付同一個敵人,相信這些弓箭手是 招架不住的,殺光他們就過關了。







政略內管速意到則

,运款避财国份工的规定的导 行。徐光万里、 摩尔·植命汉明 · 且認明的非常問題。所以 **元列母也包含低低的的目录**: 目標的智慧的自然起始的消 37、军以老位以属标各位数

2.90遍的越最万至 遍政的训练指在"清玩家,一定 送出先・以不受害處・封が

C. 煙行账 此门是行用程。周 污是证实定型地位为定行不定

4、取消低短短隔层心功能









開始玩家站在神殿廢房中,可以看到 群人逃走,玩家最重要



的就是追上他們的腳步,沿途玩家會 **禺獨的敵人是野豬與高蛙,野豬還塑** 好對付,占蛀需使毒并進行遠距離攻 學,不過若是玩家採 對一攻擊,應 診都不戊問題,小心不要被包圍應該 就可以安然到達村莊

若是不知道怎麼移動到村莊,記

得要使用小地圖,先醫,選上角,然後直接佐將視點移到利莊,點誤村 莊剛近的地點,記得施展輝眼前,可以讓主角有較高的視野 雖然說 遊戲并不主張打鬥。不過筆者還是建議玩家繼量多練功。除了可以拿

東西竇錢外,也可以獲得紅驗值 山外 遊戲會在新開始針對每一項新增的功能 作說明,記得着 下 另外在村春的橋 樑前記得儲存,因為可能必須要想辦法 超過強悍的敵人(使用爬行)。



2

周於玩太可以整 看小地圖上字 () 有 目也可以直接切換到地 圖上有針為 , 证 () 石 是 開始有練功,並是



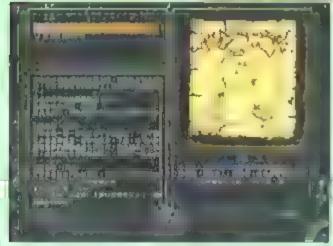
升自己相關的數值,這關的主要做人並不難 时,小心不要被其餘敵 人(比如野猪群)圍攻即



進中別忘了使用應环並一下至來群 生 。1月2年上去

別去攻擊,即使玩 沒有兩個人, 148 對付 群狼就 54 編, 只怕伙伴也有 可能死亡, 高好 1 方法是走到谷山附 近的野豬附近(應 該有兩團), 只要



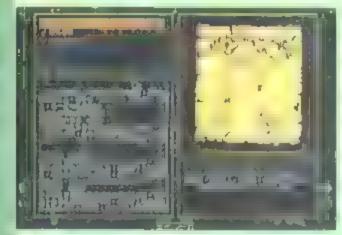


走走他們「會在合 门進去,我群會被 他們吸引而引聞, 對於那隻人口狼就 不用客氣了。他就

1145章

TEAL OF THE MININGS OF THE PARTY OF THE PART





發現。過年上 節智物品後, 記得再在他們 身上偷一次, 可以學到很。 錢與 法 術 符

だけれるがに

以作业、利益、人利。 、利益、工程数

习練功後,這些妖粘主

今個 水難對付・在路上對付完七0

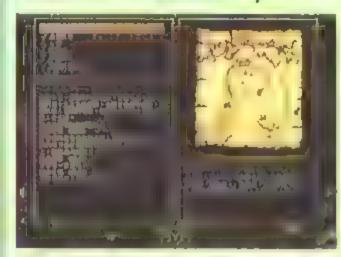


奴精後,記 可以從譯可 素籍十八周 書當十年程 功也是「十八



理傳播選出的是

完成順序 | | | | | | | | | | | | | |



這 關足玩家初 欠與半獸人對戰的關 卡,建議玩家先在附 近對抗 些散佈在附 近的半獸人。半獸人 身上有砂晶,若玩家 沒將身上的武器提升 到砂晶裝備,那打半

數人可就事倍功半,最好選是有矽晶裝備再才 定成量次任務。 紅頸 不 難找到,但是是 不 質 越紅頭與與他對語。) 子 軟人,可是 大是 點述 軟一, 建議坑分先儲存再 戰鬥吧!



的半數人都相 完全,在2000年代表现交通出,3000年好



處爬行狀態。進入村 落有兩條道路,玩家 另好從北方的道路進入,因為另一條道路 以實體被金字塔的電 學中,靠近先知使用 青朝納死他,關掉金 字標號可以從另一條

路走回大曜日

THE WAR WAR

玩家玩到這一關時,隊伍中已經有「個人,而且應 該已經報以往得了清,高 關敵人雖然不少,但是對玩 家子,,,降長的臺水和該不難對付。比較縣項的是隊長



本身,玩家此的應該還沒 有可以與石戰斧相抗衡的 武器,不過如果已經有砂 品與硬皮最滿,對付隊 長期該就比較容易,若是 沒有,就先用法術引開隊 長與層的人,慢慢周城也 們後再至了隊長攻擊

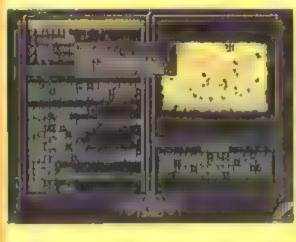


THE PARTY OF THE P

本關玩家可以先到第一人。標底,地圖上 有紅光圈的地方,慢電按查查上可以發現副 官,不過玩家別忍了耐止看看,你曾發覺自領 副官不是一個人蘭來。當學,現在中在古自成 他們醒上妖精的部落了不夠找,他們接上都會 學在火堆光層,以一人一個,若是与你沒把握



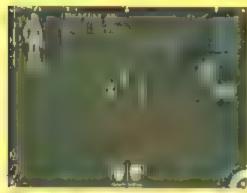
本寨是非民硬化。铜上在弘行本雄任務



值) 走 专 \$ Q , 你就善 \$ 程 做 人來 製 , 消 級 他們之後 , 核 者 往 做 人 自 副 官 恭走 人 , 若 是 不知 道 在 哪 裡 , 找 一 也 是 自 發 和 光 等 地 方 思 可 。 不過 若 是 消 滅 制 官 之 后 , 玩 家 學 适 要 看 即 里 生 谎 (最 好 先 储 存) , 因 為 等 下 人 概 要



作而在了了原語語的行為學的行為



簡單的搜索任務,當然 也別忘了練 下功罐上在緊 善門近有數股妖精了衛 體,雖然我們應該本著和平 的心裡,但是對方卻絕對不 會對我們查請,為了避免必

須 失對付六個妖精, 愈是建義玩家把他們通過過減 聖物是 66.6曾, 直接把他拿走就可以擁上

高灣對人的大個

完成順序 減測 光調

要進入。個層嶼之前。同樣必須把補給品裝滿。同時

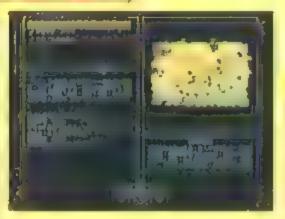
确是身上都是份品與硬皮裝備。這關的主戰 人都是等級更高的主戰 人(或是才經驗的戰 力)、對付 個點相當 困難,不要說對付兩個 平戰人了,玩家若是實 對對方路途中有 進半



職人, 假好還是潛伏爬行過去。沿途還有食人處,以玩家 上前的人物等級, 建議還是與前面。樣,別去惹他們已較 好,還好光頭鳥上並沒有敵人,玩家到達該處只要記得用 }問結了即可

(完成順序) 院嗣兼擅

這一次切家就真的夢 直屬半數人的村莊, 遊戲 中這個村莊中可是有相當 多的半數人, 玩家的人物 僅然此時可能狀況已經相 當不錯, 不過若是想要即 這些半數人便碰便,可能



勝算並不高。除了心經的道路與橋樑,上面看守的半數人 心須確實加以消滅外,位於村莊的半數人玩等部 物不與其 戰鬥就盡管避免與其戰鬥,玩家也可以採達過路線首進, 可以減少戰鬥,不過事者不建議如此,雖然這個遊戲不強



迫抗家練功,但是適當的練功也是必要的,祭壇並不難找到,因為同樣有發紅光,直接拿取廣法味即可,

翼型// 阿尼亚

完成馬馬 计多数编码



先越為五年与護衛,暗彩產先知再與擊其他人, 或是慢慢消滅其他人(先)(一衛),再消滅先 知。不屬若是要元全不斷動先元是非常困難的 (中、用倫勒力式),因為五五二十十二十一面 且也會屬其也主敵人作長生和衛,历宗之是同時 與其作戰,在法衛軍五時攻擊雙力至攻擊下,政 值甚至行可能全滅,為求小心,控裝消滅敵人才 是最好的方式。

3至1910万段100

>0 Metallist

11, 3.





過來收擊, 但是說得 B 不是非常需 要膽心,這

些汗療的實力現在並不是很強,以 首的經驗與等級,要打敗他們並不困 難 不過建議玩家處快追上主觀人信 养,因為若讓他跑人療,可能动力須 與另一股更多的半獸人作戰,建議玩 家配備攻擊方強的弓前,因 為半獸人信養只要一被攻 擊就會跑開,派生角圍堵他跑向另 邊,且餘率位使用邊射攻擊即可







第三九字第 欠.焦入非[6]。 业, 土家 可以在進入上小環族穩 現場修推車・列ッ デー 爛削是我們一、1950年 萬不要在這個場上世別 中練功。」查有者遊戲 中随中 海酸人 姚旸石

1,比别显示他們的舞力 以玩家此時的能力而 - 人根本無法年之抗 衡, 建. 破玩家完成任務 之後, 馬上離開北地, 快馬加鞭到達離用量



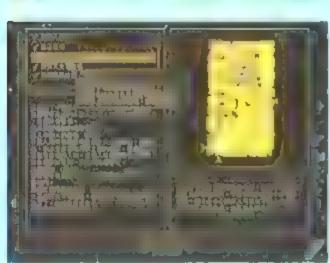
這一關玩家的等級應該都練得不翻了,隊伍也有三個 人,因此除了可以按照建品项 与此的人口,玩家也可以覆

武百接玫聚整体营护人 目的 泉人。由於遺典 半獸人都擁有意塊人陸 1 算是看完 , 八番 , 料 1111 + 11 3 1 4, A 48、 個別問題而言法理 們進來我方圍成的陷 **阱,或是以煙火法術吸**



引 U. C. B. P. 記得要 - 次 G. · 乙是聲得隊伍的人員快不行 (的)如八器,表備損毀)工。告 与村近整補裝備。半戰人都

元与读的,身上的原料也可以资不少钱,智玩家 **题** 2 有 管 不錯的 幫助。目的 地的 桶 假 「穩 」 看 光 類

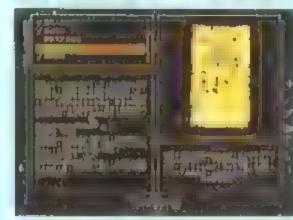




73 了進入 存在 場 市 由 於 這塊地圖上到 虚都是動唆因 任"5.地方,雖 外之岂就明够 也不是很强,



而且否是玩家種練功的狀況下,其實是可以 温路 に 個人 ・ 不 個在 学 億上 九 可足 有 襲 由 蜥蜴族所控制的綠龍,以玩家此時的能力來 記・貸上人概~到十分。量的時間就會被殺光 光 指被置段列 , 再以现家遗足能断的轨行 在 務即 ! 在 发把 與 殼放 四条 圖 前, 海 些 蜥 蜴 都會 1 吨 2 望你, 加以還是告把周嚴物都消



戚吧!到達 台地後。 就要主角 人開始伏進 明上慢慢的 進,和且小 心不要経過

着 的 F 下方 • 到 達目的 地將貝 殼放 上後 • 完 戊後就可以大大方方的離開肺上因為所有蜥 够都身值就算了

2 | | | | | |

本關任務可能有點難,但若是玩家先前 已約 有響曜 石裝 備的狀況下, 遺一關要過就 > 是斯展難的事情,因為蜥蜴人若是被打 取, 會留下便及, 這可以讓玩家將護甲裝備 全面革新。但若是玩家只有份晶武器,那打 選一關就非常危險了,這時若是要消威蜥蜴 們,只好再一次一個個引誘過來解決,所以 執行 本 關 自 , 建 議 玩 家 先 將 孔 器 升 級 包 黑 暗 石裝備,打起來會事半功倍。 周樣的,目標 並不難找,而且紅點會移動,這也代表對方 擁有龍的護衛的蜥蜴 直在移動,若是玩家

能利用背 東」・ゴ以 欠攻擊中就 將員消滅(有 黑龍石武器 肤况下)。



た く 傾所 が 東震信 超要仍好, 找們將明与 土角等出了 插上草。 分別告訴述 器世 每人至 有所结地力 玩家 間 妈进入此界,冒靠扩的 是告诉1.5E的每95世



聖 , 工以告诉我 连接走 到, 其 , , 房 是仁民休 , 蔚 也 工匠 沒有嫌疑後,其智能 趋主,四中,加升世元,大一先。 是长老一弄人告诉长老的用点热!5 下心,对什么比,刚 正善有人 胜代,宝妇是小小豆蛋白面进。 显正敏人选善 体人动生科减,直升、(四) 6 版人 至都相域了



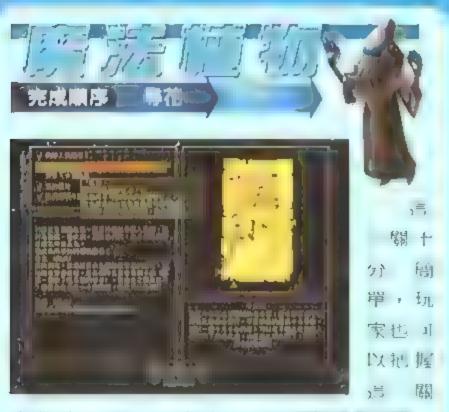
元战本 關前就如前 又所說,最 好先將 人 貝殼 與蜥蜴保 与和平 、 量的護符

的任務給完成,不過正常是應該完成後才藥到 達遷佔關卡。玩家在畫佔關卡中不需遇遇到太 件售級人,至過量高层的是引誘能級關我們。 三定 热针辛酰 升手方 卡能便能的護符產生效 用,接著就是慢慢移動飛龍跟著我們到北方的 天文台。天文台有鳥身女妖看守著,以我方現 在的 實力不宜與她們硬排) 所以引感後就跑到。 龍的後方 | 前禽白刺與她們互相攻擊 | 這時孔 方的人員再以選射武器加入戰劃檢便官·可以

IX 東西過 關,不過玩 家也可以試 高課能訳と 你再消减貝 上,自作歌 (例如貪人 廢) + 미以

桑人口後的动物





趕快練一練功,由於之前的任務 气到過此處, 所以玩家可以非常咨易就找到花所在的世界。 玩家可以決定是否要在此靠戰鬥,或是趕快回 去完成任務。

本部广西设施 15. 法,作"如为两个时代 五,多楼下了口前之后, 瞬个(筆者武局子, 直方 × 月上、川 田 所 八日、大 福贺口子 上計 5 別 映了



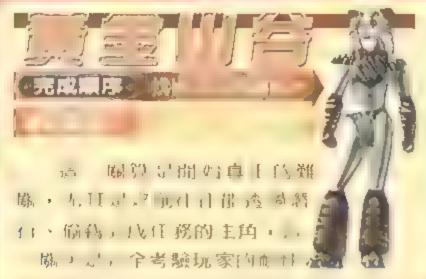
表述《西西湾流》上等中中、P·汉字符(而)。 写有憧憬 15. 1 维 九州 开边 正动子 (芦笙") 1 惟代未露状品 4 擊 车 · 红子宫与畜孔 马 圆月间,獬然説明説他很顺 明,作上的人的多种。其实人们或个标文、《下面》一段为 高勢ま 生態 まだト カカー 比好 ()選擇()・ ど 裂子()テン \$P (中央海珠湖) 我特益, 特徵表 (多)27 (2) (6) (1) 拼稿 是,不从银售上告扶上,并 整张方等 xx 和水峽产等 努气廉在又路上运发 引"平班 在被动门·上落上人 靠周火焰气用气魔毒。(2), 在西乌。 司·哥兰火焰 医进步级够的,主义可,在人能的酸于产生。而行



庫 見取・4 過對 云們 對學,提名凱司以是重要 腴 合,证据 有巨 藏 的較 筝,切了雕刻 1以似合易 極為可到達及藝的社會。



6個運運運運

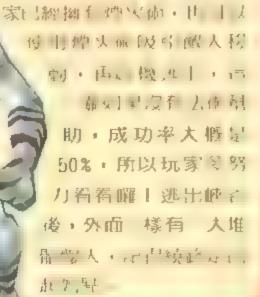




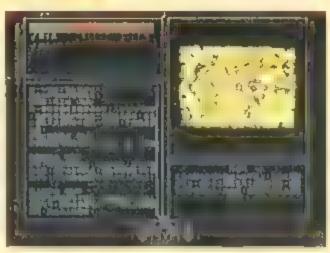
是老子級骷髅人,玩家以此時 5 表面 2 画 2 画 3 可 就 2 他們一根 汗毛都傷不了 1 。 2 产 2 占 壁爬 過去,進入峽谷中的煙 通,量 5 中 2 年 8 世 8 大 5 玩家可以放心。對了,這 集 4 行 2 要 注意,就是 開始玩家可以指派主角一人,拿金子,讓伙伴留在 此始點,自己沿著 山壁爬 過去,但是請注意,當玩家開始打開箱子學取 金子後,這時虧情就會安排骷髏人戰士站在這



骷髏人來往巡邏的時間差。如果玩

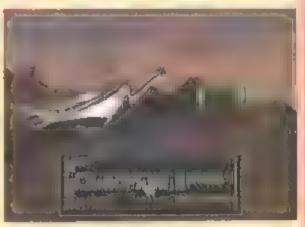


完成順序 城區



內場實 局点临南方通道。進入死之城後要 J / / / / / / 老手級的钻 電戰土是絕對不能碰的,但是其餘的智能戰士便是可以打,可得到不同的骨頭類原料,他們可是很信贷的喔!不過仍然要小心注意避免 欠與兩三個敵人對抗,很答见在對戰中,





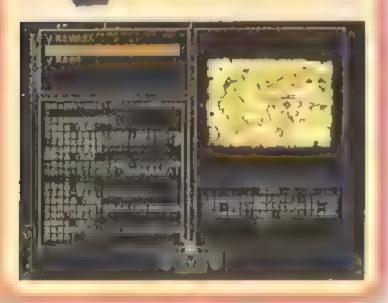
出去,但是這樣可是要讓主角們爬很久,最好的辦法是從勞 房面離問戶離開,然後在大地圖上面轉移地點,這樣就可以 從中央由這塊地圖的上方進入/離開點進入。接著往西走, 路底,真佈部會遇到任何骷髏人曬上進入營地後,玩家 可以發學學每營地以平波而洗過一樣,整個營地地面都是屍 體,看起來似乎是老龍底下至骷髏人做的好事,眼看也沒有 任任"二人"可以詢問了,自己也只有先擾奉一陣子。玩家 應該書戶關為為標到處釋動,只要在變成了的形狀。是一個 上的好好是本一人





自己 關州 可一步 宏展好的辦法 **是從旁邊的離開點離聞,然後在大地** 圖上面轉移地點,這樣就可以從中央 山還塊地圖的上方進入/離開點進 入。接著往下而走,下方有一個巨版 站在峽谷閒口,内部峽谷是早兩端開 □和機狀,巨魔會一直竊禽機狀走, 建设玩家派一人吸引他走向另一资。 另兩個人則趁機跑進峽谷中。大家或 許會覺得奇怪,為什麼不讀主角一個 人進去就好,那是因為裡面在水晶的 办經通道可是有一群解**體人在此,**整 是一個隊伍進去對付才好。奪到藍綠 水晶後,出去到達離問點,但是不被 巨魔追殺可是有秘訣的,先派一人在 内部缺口來回引誘巨魔,另外兩人膨 機速開,在外面可能會遇到幾隻騙

镅, 就讓伙伴去解 决吧上前面是白天 的時候·若是三 人想同時跑 間,那最 **安好走 天** 黑 程, 年录, 在下午上海 的能見時間在德度 降低 11,較合易同 時跑走

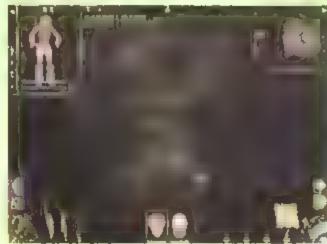






進力,沒多久,就可以有到可以中了數人的先

知·声 曝影区)维的有应站·第 是由項問題,遊戲在地下城的



視耳点 牌 1 艮 • 玩家得腦時 韩硕祐的 比外、由於周宗 的语言 相 高领 , 可 所以半獸 人分词甲上酰人可能相聚極 近, 這一關由於是玩家剛開 始而對半黨人的前幾關,所 xtx 子景好不要一次面對太 每半额人,對近先知韻好予

以使用造画 コートン 撃り行 拿有扁片夜花复数小小小机片 園,因為禽科|耐人有引之。 攤 / 對 國人 提 却的物 云起快離 開一另外有 判決判制書訴規 家的是,最与别在附近的通道 逗留,目前這些通道不是有机 独就是有邪眼(眼鬼 ・玩き等)



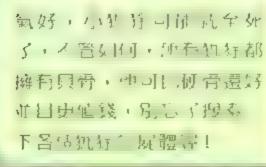
不! 他們的對手→所以完成任務。以對於「原於辦門、"!



玩家准人、石市之後,先生智力、四間汇算。2 盘舆犰狳坚压还在一地上。 從看早起出 3的 国值 前道進入,找到地画上 体験光 "mg水星,在日 位 欧木生 便用能給主角的毒膏。 接下來 1. 元以无线复数 可以 医抗抗聚焦肺



在的世界教育的意识。主任之 母在未中毒之前可能不能,不過 5. 竹口要求 發云体目 1 解天卓 姓・4 卫告豊盛 2年 非、那流代 表有些「計畫行利」が訪問、玩 家。卢萨亚国语元子培养小犰狳 た後 | 算广风 | 都 不過有的連





111/

S MARIE OF

置的作用不同調腦











前法输制有用,玩家 石足將法律主化多, 對付這一個食人處一, 声上切信。現在身 加足(这一直進成的 中工作版事人, 在手表,工作人,

人作的 計位 1 20 多 新學學生 1 20 50 1/10 1 20 1 3



等利量子(1)。 1、八、九公在作業(1、作對長)。 人作表許和亦為合對人方表哀之称。 5,外不,抗家 是為方所。國宗中。 从 我呂布的故事,這時國長表常



歷是呂布,我方是 英,首先派一人近 攻,兩人還攻(如果可 以,輛,在使用法術),然 為當近攻者不支後, 可多換人近攻,如此 心,可要,到找方有人損 傷亡達到勝利

- X

而作到而馬馬瓦的頭

· 邦成順序 | 株掛橋棚

首先別理會 即圖的是示,這 關其實不管從哪方 進入都不會很危 驗,玩家只要找到 環狀的運河在屬上 形成的好幾個石村 (會有紅點出現)。



進入後關掉陷阱凹可順利見到蜥蜴隐士

正人传谢的星图 外出口 顺利 引起的 新疆工

视测质型测质温度

完成原序 水馬 温

一把豆石推入酒河





地圖上沒有紅點頭現。 所以玩家报好參考草圖 在附近搜查 下水環境 大石頭,完成任務指示 即可

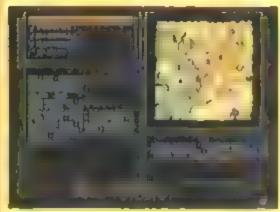
"可代是"如何原图的"阿尔德"

完成順序 找到財實

這關可以與下 與學說的蜥蜴。起 執行,不過於果玩家 內戰力夠強,也可以 自,一達接為事動態 人元至消滅。由於道 路狹窄,做人將無法



對我方圍攻,若是將對方困在橋上,則我方消滅他們 將更有勝算,否則也可以採用下一關的方式,將動場 的追擊引到最遠的東方,也因是半戰人两伐的住所, 上賦人會很高興的風你代募料理他們的



這一關的方法與1 朝相同,不過玩家若 2 上言自身力學解決他們可能會有數大的拍 傷,因為他們會一顏而 上,建議玩家組夠照說 明的方式,將軸關的追

學 / 每写真 \ 中 7 , 中 1 , 上 1 , 上 1 , 其

9

遙遠川

元成版序文字章

透一關一開始不會太難,尤其玩 家此時的等級可說都不低了,不過為

了預防萬一,選是建議玩家先將 京備 / 武器整補好再來比較好。遊書中 (單元) 201 時

敵人,只有幾隻山豬和野狼根人不宜為屋,其於物 轉售戶,會自其。其重至,建國財家先起納物的移



動方式 (1) 聚活 市 元 章 看 楚 , 等 章 章 到 大 貝 殼 , 他 們 克 會 間 始 單 玩 零 是 敵 , 是 得 本 产 的 敵 人 位 善 , 將 敵 人 擊 不 門 可

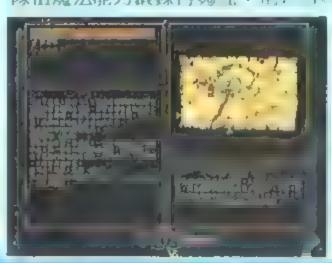
(23)

完成順序》找對標準

雞,玩家也別想與 可達了局內土戶對 机,好了對力辦有 程度可思勢來,對 几门武器單應甲也 不是玩家此時可以 對抗的,如果玩家



隊伍魔法能力鍛鍊得夠亞, 也, 一下。. 尚國 中位 小字



干, 点生。, 他 們自上有滿多的 錢噱上不過筆者 不建議玩家如此 做,最好的方式 是潛行趣 \$ 他們 進入營區即可 任,家舊被抓)。





5 關執行任務時,連点世景根

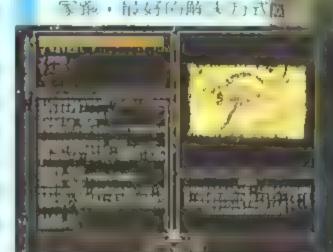


中要的,筆者 試了那麼久, 只有以下的辦 法最有人人 統直到床在場 為另一道, 我可以先 類 個人到這些豬

所在地的山谷上,監視獨眼巨人的行動,獨眼是人會平島走動,玩家可以趁他在谷口時,來回派 魚射用力号賣、先作展過1km)的同伴先把雞自己 最黃處戶,豬射死,等且人生,是快速到他看不到 的地方,幾分黃上、把豬刀全射死,稍等一會 兒,獨眼,人写書,人工,也完成任務了

、完成順序

造 魔不算商單, 五月玩家會在遙通申進 到終戶號,玩家民民長 打不周泊,不過若是長 家開整嗎介對後進入, 這体終戶處就會追召長



是玩家也引誘程戶處 進入傳送點 · 他 工 / 如玩家的隊伍一樣會 從另一端傳送出來 · 這樣就順理成量消滅 他曜 · 接著只要打開 小 學即可進入 · 章

10 潭道道

元成原序 1 (日本)

以,過去,這面,因為除了邪眼與人地元素外,幾乎沒有 他做人玩字是「以單之抗動的」 問題找到拿繼至 後,由馬擘的製縫進去,接名妻到達另 問學繼至之 前,會遭遇兩個火焰元素,他們相當地強,所以只要

系上的過去に 可工以起名他 們互相巡查寺除 化處壁之間戶門 槽, 外後到享豐 整將編匙拿巴之 整備到。至業就 會開始作戰一時



必切家店に利等 下・等型(10)10]的最高中現・玩家 売コ 以入戦場搜索・別権助る競・他已經不啻動了・
接著玩家品の定理付量と難的 報 玩家必須經過指

万原 3 地形 2 物 可說相當因難, 山於同時有二個 火焰 元素在 追條 路上巡離,玩家 小項 15 妙地應用 四 產的 15 問 至 段

周. 段路,而且 次只能 他 人思周,加以建義玩家等儲存 酶!

經過点 鄰後, 玩家 會到一問石魔室, 這 勝有 大堆石處, 玩 家可信靠召施展視野徒 知道每個人 魔看守的 視野平安皮 可定值品 時 這個的恐懼有一個錢

間,裡面的石棺有不切錢,玩家可以看看自己有沒有能力取得,渡過 石嚴至即安全到達大法師的地下摹 至









切除料 過傳入之 後,會發體一, 2 間 始處在口塊大陸的完 野之中, 在 母。 医在 垂人、塊 二峽向先將 伙伴的表 備都 协称 了, 与约接下来的人

陸上, 玩写善力需要錢, 加上新召募的人品力忙等不 篙, 即使新大陸飞裝備他們也可能因負事能力不足的 等不起, 所以何太好置是用得著。玩家。開始可以先 跨在玩志到城中立人門面, 外卷合, 人物口机行走到 的地, ,母就不用能也离不迟(苏度是是一个算是最短 管子之一), 互中書組局人類和大的村宫, 不過不用太 "就, 他們不作人多允正是人意欲, 能改改 遭 上的單身一人。還是不要用他們起 翼臣較好 由於是雪地環境, 而且途中玩多功是經過村落核心單 棒樣, 玩字是好是趁晚上的。候行走, 那才是盡量數 異戰鬥的最佳辦法

七、家、以先 在城鎖將裝備補 滿,並且稱另 個伙伴裝備武器 後,就一以告,發 了 要進入接為 員屍體前必須結



過一個科書的『護關十二》 製工是有不少人類写,同



樣的,在這一報不妨 練練功,但辦去賺點 錢,紅過了村名前面 的關上後凡可以得不 探告自免,屍體了

完成順序

進入自之 族的領域要小心,因為55% 會面對本關中質 是很可能人, 亦為是為自身



行學或社的看写隊都由獨角獸、戰力、先月組 成, 石是以玩家現在的狀況與其對戰, 那務算是 不少有, 最好玩家先以於蝦戰的方式對付他們於 對在外的森林人戰士。接下來會得幾場鏈戰, 玩 等, 是必当打倒自之一族先知,但他附近可且有 不分有, 人, 正以只好使司子, 玩字的我, 管目 者心, 社會與得單心, 任意也等等。中

元成順序

周一關連結若上一關,玩家從管理者身上至 到單元,並且找尋地圖上的綠之一族的家,遊戲 在指示上說的很明白,綠之 族的居所就位於城 市的南方、河流的東邊,中途就會遇到他們的巡 麗小隊,同樣有獨角獸,不過玩家倒是不智 心,他們對我們隊佔不會有敵意,而且 旦玩家 看到巡邏隊,也可以確定自己是安全職上可以放 心找到選長了

由於城市醫療隊、引張後、經之 族決定選屆,現在玩家決定前往線之 族的新家。通道中可能有大地元素單小根 族、不過玩家現在應該可說對付他們。打開本宮入口後、進入另一塊最地要小心透道中的機關、這塊通道中擁有一些種稅的機器,不小心可能玩家的隊任經會全滅、活政在這屬移動並具好先儲存、如此是可必全有達經之一族包新馬子屬。



乖關霧ূূূ

对重新归,而"

少進入這個面:號, 開始品周·5. 做人属了形件動物外,就是上领在国铺上,造 些人的,便用與武器都相當有級,玩家此一頭參 伙伴有「個人」但都很弱,只有主角本身戰力。 還不錯,所以除了記得換武器外,對付敵



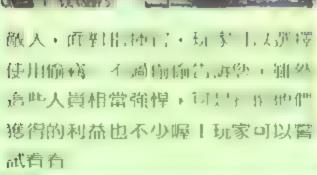
萬別對付 人以上。山谷的人口有 隊人在看守, 1 5) 以之意 专专消



滅他們(這很浪費時間)或是習休日 人,筆者建議採用後者。玩家包達營 扩花 · 唇為學文 5. 与境内 · 可别呆呆 比板で指示当直がごう人坐り因為不 賣有任何人來, 玩家可以看有旁邊的 栅 欄掛著毛皮,將身上的毛皮使用在 上面,本關就可順利。周期了

資訊隊的營地

1. 第55 6 6 面對較精度的 是正当代表,建造成许与肇南山。 輕傷傷 引导玩多性没有观点。 为严劣相之识出之论。长者善跟 者が家 コルスなり5番の重音除





、守衛的領域· 找劉文件→



禹 糊地圖相當大, 敝人也相 當号,不過若此時玩家已經成功的 執行) 幾項任務。挪壓切实的每佔 應該足以應付此關中的不少敵人。 而且至少可以對付敵方三個人以下 的隊伍。不過筆者還是建議未到目 的地前最好是不要與多達兩人以上 作戰。這樣我方的損失也比較少 倒達磨坊後,之前任務說明會表示 有些文件可能四散在媧場附近,並 要玩家在靠近南方、湖岸、碉場的人 、「読行かが好けれる」。「個小任務 倒景 事な自接暗 趋不予執行 カ 豕 到達書坊後,善療體。要看了人門 在很多,所以就的任務指示將機械 磨坊破壞,玩家將可有到聖人都被 它吸引過去。此時也是下手消滅監 1 學帳 拥作专用占规师!



·完成順序 | 紀長老數出作

接續上 關,如果玩家、注語除了 所有營地附近的敵人,那麼本輩上會屬 得十分重點 不過如果玩家告前是靠器 伏過去,那麼現在可就必須適心臟!因 為玩家可以器行 - 長老司不行 - 選擇 個敵人最つ臼路に軸中 [""]





(完成順序)找到祭



接續穿過迷宮的關卡,玩家此人 **這塊領地之後,現在就是要找到緣之** 族的新居。這園玩家當務之為就是 先找到像是低長滿書菇的植格的祭 谱,但是由於這不是遊戲的主任務, 所以不會有紅點顯示。玩家得在一點 時間去找。追 關沈如任務原月,有 些品戶處在推圖上移動,不圖玩宴的 裝備如果全部變為鋼鐵裝備,就可以 與藍巨魔一決高下。此外建議玩家麗 量找有生物(敵人)出現的地方移動, 因為那個需擊陷阱可是不分敵我的。 有生物移動就代表那條路那條路非常 安全。玩家使用祭贈後,一些機關會 **將沿途的生物消滅,**不過治擊[5]非司 **本會關閉,所以玩家還是要小心類以** 方塊的機關,玩家能好。 百二名 * 室 封閉的 南戶牆壁前進,就可以順利到 達綠之一族的新居





以玩家在移動的习得非常小 心,在出發前要記得及母子。 裝備整補完單 營申時不射副 場有相當多畝人(他們不是很可



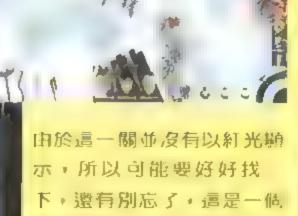
只是如果引起他們注意會引 來更多人[較為順],玩家讀要



小心強狗場, 如果讓 群狗縛上, 雖然他們不強,但是卻會在戰鬥中 引起巡游隊的注意。這一次與其他 關任務。嚟,玩家讀讀就可以看到 **地圖上的紅點不斷地移動,玩宴**! 要看他落革就可以趕快把他滔滅

→ 每些温等族的人出乎。 汽和地垒, / 高他們置放的 新!比默只·我撒达. 八世副 和 17多 日东土字的人物 艾 長可能有些差別, 肿, 又若是 被 大群临此后临 取。可能 還是會有伙伴 用 會議件 ケ 外當日(家准入売) 高層境 。





強 盆家族,所以也藏了不少 東西,所以不管箱子或是桶 子都查 下吧!



玩家進入 本關後,會先 遇到一群傲脱 **善的傢伙**,不 渴倒不用擔心 , 3 イ 到 狄 那 15. + 3. 加州四以



往的任務 樣, 狄耶拉所在處會有一個紅 點,而且他層不斷來回巡邏,玩家只要趁她 巨黑南岛中的就可以攻撃她。小心一點上狭 耶拉算是很强的魔法は、イ & 近 政保 7. 寸洗



不怎麼樣,玩 家可全員從 方向攻擊她(他 **藥便用類似火** 牆術的黃城及 蚁法(術) : 打棉 她之後本鄉就 "翻篇 算

這個關卡的地圖不 **算難止, 玩家找到大門** 攝声,就可以把人門打 **餶,金子的所在地间樣** 會有紅點出現,所以找 到金子並不困難



解决了狄耶拉之後, 凡可以開始往上走, 將碼場的大門打開後,這澳會遭遇狄耶拉的伽 兵頑強抵抗, 這些伽兵可是相當強悍的, 身上配備也不同凡

增·玩家最好仍須記得保持以引誘戰術來對抗做人。別心

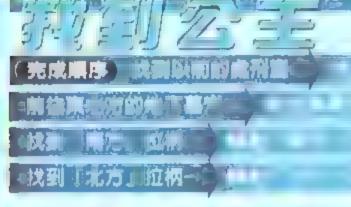
了, 進入礦坑後就沒有回來的可能了, 記得將裝備完全更

新·進入礦坑有上條通路·差別只在於進入的地點。



豐此例他下星影







內 佔關下,玩家得懷慢 打造各個江道色必要結後 才能過關一首先就如同任 務說明表示, 玩 医學頂先 找到伽兵指揮言,取得他 身上的物品・才能打開第 三道的門,接著玩家會到

達 個營地,這是地 下成之主,也就是遊 戲中稱為電頭等生物。 所在的地方 蟲道的 厲害在於他們幾乎都 會使用強悍的魔法, 不過對於我方近距離

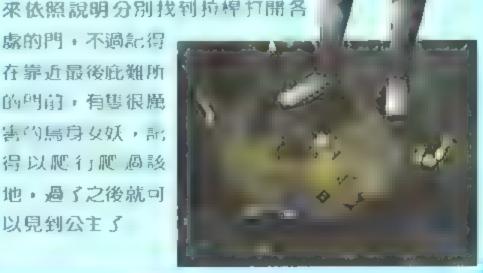
_ 7



夾攻,他們一個還是打不過我 們,太多數量我方就危險廂上 他下城還看很魔馬的馬身 女妖,玩家攝電記得溫量避閒他

們,因為不大可能打贏,就算贏 了也要付出相當大的代價。接下

康的門 + 不過記得 在靠近最後庇難所 的門前,有隻很厲 害的鳥身女妖,記 得以爬行爬過該 地 過了之後就可 以見到公主了





震過死亡[[[]

7F. (1) 18 18

R



不同的魔法效果,玩家可以善加利用。這一關只有三種敵人,分別是 蝴蛛、可達于尼恩土兵與可達于尼 腳蛛、可達于尼恩土兵與可達于尼 腳魔法師,單對單的狀況下,他們 都不是玩家的對手,不然玩家也可 以試著一直避開他們,不過老實 說,別放棄這難得的練功機會



那龍澗 宗的 700

完成順序 找到職班官員

打磨半雕

(一見≝衛→)

玩家終於重新拿回裝備,如果之前玩家! 結練功練得差不多,並且夠強,單打獨門對付一個敵人應該沒問題。不過不建議 玩家如此做,因為打鬥拖得越久會吸引其他巡邏人員過來,因此 當務之急是利用潛行找到卡道爾副官。他並不難找,只要到人門 附近,就可以看到一個紅光移動,他就是我們的。標,利用普東

大概兩擊就可以解決他。利 用鑰匙打開大門前別忘了如 任務目標要求,在大門旁邊 有個拉柄可以馬上開密龍 子,放出野生蜘蛛,接下來 就如同死亡山谷的第一關循 原路找到門即可。













2章頭前週氘

進入周宗之中,這一個都上也算是難關,因為敵



他 們 中 辨 上 的

他們有声遊戲中算是第二廳 声的金屬原料 區(僅欠於 屬石) 由於阿

3.多死量湿面的测温

這一關的確要先清除旁邊的做人, 否則攻擊 屬身女妖時可是一大阻礙。沙漠上的做人相當 多, 同一種類的生物也有不同等級, 玩家在攻擊 前最好先看看他們的生命值及判別屬於什麼 (大約



可分致命,無敞, 困難等等…)。目標屬身女妖也有紅標屬身女妖也有紅光區廳,假如玩家成功擁有隕石裝備 與武裝,那他們很容易就被消滅

看死國家

完成網序



角塞星感定量从中的生产魔法技能, 疾疾愈魔法症提升 到最高技能, 最後 & 新香利,声 锡也是很好的練功 網, 武斌吧 1

THE SECOND OF THE PARTY OF THE

馬 關是玩家剛來時執行的任務,由於裝備還沒換, 此時除了蜘蛛與土狼外,黑女妖等其餘敵人,玩家都不是 他們的對手,玩家在這 關只得繞遠路。告訴你們 個秘 訣,備者土狼群出現的地方,一邊打土狼, 邊往北迂迴 移動是最好的方式。到達獨眼巨人的巢穴,由於獨眼巨人 會不斷來已走動並轉身中有有西看看,利用也轉身巨慢慢 

完成順序》進入城市~~>>進原層層前

施展隱形術當然是本 關的上上之選,不過建議 玩家最好同時能夠施展安 靜術,趁觸夜晚進入這個 城市是最好的辦法。城内 來來往往的人相當的多。 玩家必須小心別屬動任何



人,就算是緊動普通人都可能引起來回巡邏衛兵的走



意。這邊的守衛相當 強,而且會群起圍攻, 所以打起來我方可能頗 吃虧,玩家要丢個倒不 **然**如任務表示進入前 院,只要在有手形標誌 **感便用信件即可。**



本關的 實驗室倒是 沒有什麽腦 過宵驗室内 外都有很多 敵人・所以 玩家要有心



理准備。這 關戰術將會非常重要, 玩家應該會遇到三場較為困難的戰 門,首先是面對指揮官,玩家還有 可能先掃除別人,再背刺指揮官。 而房子外面也有不少敵人。面對會 遠射的敵人,請裝備較強的弓箭 (隕石弓箭木錯喔!)。 做後 戦就比較麻煩・敵人呈二個 組攻過來,玩家可以拿實驗室的橫子 拿來作兩方攻擊的中間阻擋,會比較 容易消滅對方。



邁 煳玩 家常進入這個 會面地點與古 物收藏家見 面,在地點左 右都有一群士 兵來回衛守: 所辜他們都不





這 關 就是要 玩家當強盗,而且 經歷過前幾關之後 的訓練·對付這些



難。放牆財物的 箱子非常明顯, 而且也看紅光顯 **亦**, 直接打開即 山周福



166 樣,這一關只是 換腸不換藥,筆 者在廢墟中倒是沒看 超任 陸神秘的設備。 也沒有什麽陷阱。玩 家只要直接打開箱子 。就可以拿到融符了。

松死鞭刑点制

這一糊比較困剿 的是通過問題的城門 入口,並且要穿越城 市的部分,還邊有比 較多的巡邏隊在巡 麗,還有橋頭有固定





11

的人在巡邏,而且幾乎無法避 過他們。所幸在橋頭通常是工 人一組,應付起來還不算困 難,鞭打大將與鞭刑大將都位 於農場中,附近都是農夫,玩 家可以放心集體圍攻,不過如 果便用背刺可是會更好喔!

進入本報前, 最好先把我方庸域法術準備 好,下 扇用門到 此 關于式進入可達于尼恩 帝國所官最重要自部分,不過這 關還好,因為 只會遇到床至 隊的嚴力樂商隊,他們都是精銳 印[陈倩, 只要對方有三人以上, 我方絕對不是對) 所平占途中遇到對方的巡邏隊前,我方可以 躲在严冕的,可, 弄圆,切,家只要沿路躲断几可以 順者通言找到可云的人口。不過令人吃驚的事情 可是很 \$?





(·完成票序·》推数数测

找到傳統點響腦的機構質

找到第一階解除的影響

《找到東邊的控制者 | | | |



表 5 市市、减速術、千里根與煙火術。其中區域攻擊法 術、長 7 年, 减速佈除了器單在玩家複雜度夠的狀況 下,增加時間與範圍人數,並且最好加上只對敵人有 用。另外加速術、強壯術,則除了增加時間外,設定 只對我為有用。此外千里眼與煙火都必須增加使用的 距離,不然一, 解舊復知過

開始, 5。字九香面號 人堆做人的攻擊了, 亡 最好輔允使用對敵几任用的必或八擊人而自愿並几, 否則獨唐難敵群等, 當外升護玩家 生之里上記写, 是是最好的, 因為有時極和動如玩不停上戶, 走 由 適助敗車成。過了第一個難樣後, 告于生直點至一个難聯, 玩家智經歷之品結為自作國家的生產。 原言工, 節目在腳腳看守中打開通往西邊的生產。 原言工, 單的做人外, 建議玩家都不需與他們對抗(問定 布上原外), [4] 与敞户的戰鬥力可不容小看, 有些拿名









回到大地圖存檔。

★經驗值可以反覆輸入幾十次 後再存檔。

★隨時按[F5]可以快速存檔。

★ 輸入give zak money 1000000後,可得錢幣1000000





俺是 戰鬥營長

生人伺服器主機的平台模式,輸入 "sv_cheats 1" 啓動秘技模式。然後輸入 "changelevel #" 變更地圖(#為地圖名稱),最後輸入以下密碼啟動相對的效果:

密碼

impulse101

give spaceweapon_awp

sv_aim

sv_gravity[-999 - 999999]

g1_zmax[0-9999]

lambert -1.0001

cl_hidefrags 0

cl forwardspeed 999

cl_backspeed 999

cl_sidespeed 999

+reload

reload

mp_c4timer [1-100]

sv_clienttrace 9999

adjust crosshair

timeleft

crosshair [1-5]

mp_freezetime [秒數]

mo roundtime [3-15]

mo_timelimit

mp_friendlyfire [0 or 1]

mp_footsteps [0 or 1]

mp_flashlight [0 or 1]

cl_observercrosshair[Oor1]

dm [0 or 1]

ghosts [0 for 1]

ah [0 or 1]

r Tightmap 1

changelevel [地圖名稱]

give [武器名稱]

skin [外皮名稱]

效果

加錢16000

得到極地狙擊槍

狙擊槍自動瞄準

調整重力

子彈打穿或看穿牆壁及障礙物·預設值為3600

黑暗處潘東西更清楚

葡見別人的殺敵數

前進更快速

後退更快速

左右平移更快速

自動填彈

關閉自動填彈功能

設定C4炸藥

啓動超級自動瞄準功能

改變準心顏色

顯示這張地圖還剩多少時間

射擊時放大準心

般定每一回合開始時的安全時間。()為關閉,

預設值為6秒

設定回合的時間,預設值為5

設定地圖變換的時間,預設值為0

切換隊友射擊模式

是否有腳步聲《預數值為1

是否可使用手電筒,預設值為1

觀察模式時是否出現準心,預設值為1

換地圖時是否出現簡報・預設値為1

觀察模式時是否可看見ghost,預設值為0

是否出現協助訊息,預設值為1

使用lightmap的成像模式

IEH HYTILIIIdphypxi家境I

更換地圖

得到武器

選擇外皮







ingia entities white



- 在出兵作戰的時候,選擇敵方的城池, 可以將敵方的人民移到我們的城池。
- 補給的時候,不管金錢或糧食是否超過上限,只要在送達的那一天,瞬間按下徵兵或是其它的選項,時間就會停止,然後金錢的數值也會停留在超過上限的數量了〈僅限一天,過了那一天,又會降到原本的上限了〉。







傭兵模式 (mercenary mode)



先將遊戲過關一次之後存檔,檔名為 "Next Game"。接着重新開始進入遊戲,並選擇之前那個檔名為 "Next Game" 的進度, 2後就可進入所謂的 "傭兵模式"。在這個模式之下,您可自由,写Carlos、Micaile或者Nicolei其中一位傭兵,並在兩分鐘的報刊, 是內,從電車處前往某個房間。在這段過程之中,每常

械吉兒換衣

對付追跡者的技巧

追跡者(Nemesis)是個左撇子,所以他常會用左手來抓您。當與 「別才打鬥」,失身「擊世之化」姓表亦也可有邊距過來躲避攻擊,之 在打擊/「中」」重複。一些中一場,重一一招只能在他沒有使用火 可。可以來可以此次也可以所言。一百分別手稿時,才能產生作用。



摧毀退跡者的火箭筒

的技术等及的含矿油化型品 nealth items)與急救曠劑(first aid spray)。 [1] 加持有人能受更高的产生型戰時,瞄準他。如果被他鎖定您的位置時,理學人们生,代學學、計畫可能地消耗他的彈藥。在他射擊了4到7次之後,就會進行裝填雪率。重任,任學人能力會轉為紅色並且爆炸





幻應世紀 無限施法

存進行遊戲的時候,按enter鍵,並輸入以下密碼。

密碼

victory is mine 1'm a loser baby fill this bag revelation build anything give me power cheezy towers restoration frame it grow up

效果

完成此關卡 輔掉此關卡 增加10000塊錢 顯示地圖 護所有建築物都可建造 讓所有法術都可施展 法納射程無限 恢復生命點數 顯示心情點數 點選的英雄增加5個智級







當你照顧花朵超過十點的時候,都需被推到床 上睡覺,如果想繼續做下去的話,就在做完後輸出。 現一個視窗、告訴你做了幾個:提關問之後履快 在任何。倘地万国速按线下(不能接大門還有不 能量的地方), 宝藏蓄就不會主床睡覺, 玩, y 還是可以鐵續操航 军薪香了{ 农口人也往]}





次、数母智知品

在4月24日製作道具,把時間剛好弄到凌晨2時(可 以在8時製作要汽小時才完成的道具),用比閃電還快 的违意狂按可能的地方,如製作道具或外出採集 至5月1日8時成功了、繼續玩即100





的则意 菜鳥天兵

入遊戲安裝目錄下的 data\levels 這個目錄·用純文字編輯軟體(記事 一本)打開standard.sam 這個檔案。找到 BankAccountInfo.InitialCash 50000這一行,隨意修後面的數字,然後存檔。重新執行遊戲之後,你的銀行帳戶裡面 就有所修改的金錢數。

#K7 700MHZ TNT2M64 32MB ₹50X CD-ROM 储★128MB SDRAM

變刀或弓箭進行攻擊,而且她們擁 有強大的法術可做大範圍的攻擊, 也可以進行短程的高速移動。遊戲 中要特別留意水的部份,在比較深 的地方或是湖泊中,通常會有 Pianha〈一種類似食人魚的生物〉 在那裡潛伏,牠攻擊力更是強大, 要是碰到地。不出幾秒的時間就 Game Over。而卡布托雖然不怕魚 咬,但是牠可不會游泳,萬一掉到 水裡照樣完蛋。



別的先不說。擁有超群的3D技 術引擊,巨獸島的製作小組的成員 大多是前MOK的開發小組人買,因此 巨獸鳥不論是在特效的處理或是畫 面表現的流暢度上都處理得十分完 整,根據製作小組表示,新的特效 **虑理引擎功能十分強大,即使玩家** 在遊戲中同時遭受到四、五十個敵 人圍攻時也不會影響畫面的更新 率,為此筆者還特地去實驗,引一 群敵人和己方的 人一起混戰,遊戲 畫面的更新速率也絲毫沒有降低的 現象。這萬是好用的技術。還記得 當年筆者還迷沉在星海爭霸時,常 常會因為當畫面上的單位人數一 多,速度就變成好像是在播放幻燈 片一樣的慢。

遊戲本身支援Driect 3D及 OpenGL, 因此玩家可依照自己電腦



款遊戲給筆者的感覺好像 INTERPLAY出品的另一款超強 遊戲-活祭・值得注意的是它們都 是由國内代理公司英特衛引進的。 兩款書風差不多的遊戲先後上而。 因此喜歡活祭的玩家不妨也注意一 下這款遊戲-巨獸屬。



遊戲開始時是一位落難的太空 牛仔獨自在荒島上,玩家可以在開 啓地圖後,往圖上發出記號的地方 前進,行動中的畫面有一種視角可 自行切換,任務都非常多元化,像 是拯救人質、採集資源或是賽船、

其它等等,每一個新的挑戰都會令 人覺得非常新奇的感受。



遊戲中共有三位主要的角色。 分別是太空牛仔一卡麥、海神族的 De lohi,以及巨大野生動物-卡布 托, 她是一隻巨大恐龍, 攻擊方式 就是 身蠻力,玩家可以任意操作 **牠從地面上抓取Vimos〈一種類似羊** 類的生物 〉來吃~,最好玩的是地 震可以生出小卡布托, 給玩家做 番養成教育,補充 下。

太空牛仔是以各式槍炮彈藥的 武器來進行攻擊。並可以維持短時 闆的飛行,而海神族可以自由選擇



が記録を



等級及顯示卡種類在畫面細部上做 最佳化設定。在遊戲地域中,玩家 能透過螢幕實際去感受到有如相片 一般碧海藍天的山光水色以及耀眼 的自然景象,令人感覺十分目炫神 迷,若是玩家的3D加速卡能有主流 以上的表現的話〈如巫霉5〉,遊戲 本身支援的最高解析度可達 1024*768 36BIT,面對那種夢幻 的場景,相信即使是對遊戲畫面品 質超挑剔的玩家也不得不滿足了。



雖然遊戲操控介面和一般的動作遊戲一樣,仍然是左手鍵盤和右手滑鼠,但巨獸團骨子裡可是完全不一樣,在故事模式中,玩家不只是單純的找尋強大的武器和對手進行PK,而是以類似古藝奇兵般的冒險模式進行,隨著劇情發展玩家會得到更多強力武器或機械配件。

遊戲中新加入一項人力資源管理要素,玩家衝鋒陷陣之餘還必須 親自監督己方的武器工廠建設,進 而研發各項新式科技、生產物品或是學習魔法技能來增加自己的實力。遊戲中敵人AI也十分完整,他們不再只是坐以待斃,而是只要發覺有一點風吹草動就會主動發動攻擊或四處逃竄。但生命還是非常能弱的,除非玩家遭受國攻,否則不會輕易GAME OVER。巨獸島同時也支援網路連線對戰,玩家可自由設定過關條件,像是限時搞殺人質之類的,當然也可以來一場以實。



在現今的電腦遊戲市場中,其 激烈競爭的程度不下於任何電視遊 樂器,玩家們在樂兒於遊戲能排陳 出新之餘,不免也會常常地心自己 電腦的配備是不是又該太舊換新 了,想跑得動臣獸島並不是一件 腦單, 筆者先前測試的機器 是PIII-450, 結果把每黃萬框更 新率跑到只有10上下,根本不能, 玩…還好,筆者特地去借來一麵 K7~700等級的電腦,這才讓遊戲



玩得順暢許多,可是這只是在玩單機模式的時候,在進行多人連線時電腦再高個幾等級是必要的。



豐富的動畫及全程語音使得巨獸島玩起來像是在看部動畫,畫面底下還加入英文字幕,玩家可以趁機學英文。遊戲中還是有些小缺陷,像是無法讀取存檔、遊戲玩到一半會自動跳離、實當機等等…大家還是多多跑去下載個更新檔以時一點,也不會產生惱人的延遲。說明書是全是英文,黑字白紙的印刷使得說明書顯得有些關陋。



相較於不同地區的智性,或許 歐美遊戲的美術風格不會被亞洲地 區的玩家接受,不過好遊戲是值得 去品味的,期待下次還能有機會為 各位玩家介紹遊戲。



打不贏就快跑、注意血量、通常沒挨幾下很容易 就掛了、除了海神族之外其它人還是少下水、如果遇 上卡關的情形、遊戲進行中按下T鍵、輸入allmiss



fonsaregoodtogo 所有關卡就出現,不過還是希望玩家們不會用 到這個方法曜!

/465





才 第一號的工畫堂,繼「小魔 女帕妃」、「小魔女蕾妮特」兩部 系列作之後,再度由大字公司代理 推出「魔去花園~等羅醬」邊款作 品



剛放入光碟片,完成非常簡單的安裝之後,筆者當然是迫不及待的開路遊戲眸 片頭的動畫筆者 滿喜歡的,柔柔於大的很舒服 在介紹人物的同時也有表現出主角愛花的個性,搭配上的音樂也很好聽,最重要的是唱歌的女孩聲音真的很棒!所以給筆者一個不錯的印象。

由於出場的人物與「小魔女」 系列有許多重複的情形,因此有些 無趣,畢竟遊戲場景已經很相似 了,角色不變化,那等於只是舊遊 戲的外傳、而不是新遊戲了。新 遊戲的一個 所當然的故事劇情就圍繞在五個女 務身上,重心就在於種花來完成樹 精的顯望。戲份分配上不是很好, 真不知道那兩位新配角是幹什麼 的?筆者總覺得應該還可以有更精 保的後續發展,可惜遊戲中就此打 住,也沒了下文。



美術設計方面, 出場的人物大 多都有自己的風格, 從頭到腳的裝 □ ☆機型: P-166□ ☆記憶體: 32MB□ ☆光碟機: 4X□ ☆操作: M·K

測★PII 233 計★64MB RAM 配★24X CD-ROM 储★AWE64

飾各有各的特色·不過在筆者的私心中·真的好想建議製作小組下次加些男性角色進去·在「小魔女帕妃」中的裝爾真的令筆者眼睛為之一亮啊~!



回到正題來看,兩百多件花 材、花種及道具的設計都非常非常 細膩,花草圖鑑中的說明及花語的 介紹讓遊戲有了附加的微值:另外 場累在白夫、黄昏·晚上時的光線 要化人可採集物的出現時間安排。 都足以見製作小組所下的苦心!比 較可惜的是畫風的改變,不像窮兩 部作品那樣吸引人,總覺得可愛過 頭了(話雖如此,但劇情確實設計 主角是一位十一歲的女孩,也就不 那處計 蚁了)。不過若能有「明星 志願 2 I 的高彩模式, 者處到天氣 變因・相信玩起來會更起動・沿襲 「小魔女」系列,依舊使用司樣的地 **圖控制人物穿梭地點間,雖然有加** 入一 兩 傷 新 地 點 進 左 , 但 仍 難 逃 偷 1 减料的嫌疑, 製作公司除了考慮 方使及作品連貫性以外,應該也要 加點變化才是:

電法花園》中對於劇情的安排 似于預嫌草率,開頭是還不錯,可 惜中段終究扁為一昧的種花,似乎 遊戲玩起來就是從頭種花種~到 尾,說真的有些枯燥,事件的出現



並沒有預設條件,時間到了就自然 出現,能引發的特殊事件實在少之 又少!幸虧遊戲進行時間只有四個 月,不然筆者真的玩不太下去。除 了結局的變化以外,玩家很少能享 受到達成遊戲目標的成就感。



前面也有提到天氣變因這項要 罴: 愛種花的人都知道,種花時除 了考慮肥料、水、酱品、雜草、病 園以外 - 還要順應 天氣來做各種措 施,以避免辛苦培養的花草就毀於 **颱風、大雨之下,更何况遊戲中的** 花是極在露大賽購入,由棚的架設 應該也 要考慮進入呢?費角後朝的 重要工作,在各世写得花,中版核也 能更細腻一點,只是將花種下去而 沒有付出關心,到頭來還是跟遊戲 角色「梅睪莉亞」的埋怨一樣,似 乎是很 明顯的矛盾 情形。不過若真 要改進筆者所說的幾項缺點,遊戲 的製作時間及花費的心力, 肯定是 一兩倍的成長了。

除了以上幾點以外,遊戲將存 檔設計為只能在早裏進行,這原本 出於善意所設計的存檔模式,確實 可以不讓玩家一昧以「羅賽」大法 達成目標,但卻也因不斷重複視窗 而讓玩家有不耐感。又,讓作者也 很感冒的地方就是說明書。連續三 代說明書都太過簡陋, 現在要找到 黑白的說明書置在是非常難了,不 信上電腦遊戲商場看看,能找到黑 白說明書的機會真的很少。不過若 真的只是黑白遠沒關係,重要的是 内容真的簡單過頭,也因此,玩家 到後期才會突然明白,原來街道上 種的花是要已經成長的花,而不像」 主角家中的花圃一樣是用種子癌 育,此時真會有種蠻討厭的挫折



說了這個都令人測憾的缺點, 變點也不能不得,不然你了法數集 作。絕的苦心、地無法與其餘玩家 明白這款遊戲的化於所在 筆者量 欣賞的設計,就是「委託事件」 1 除了能增加遊戲豐富性以外,更在 藉助交換物品、採集、培育之外, 開創了拿取花種道具的新的途徑。 另外可由枯死的花卉中拿到種子這 項設計,也充分反映了真實世界種 花的情形;神秘種子及各顏色種子 的培育也添加了許多神秘、刺激,何嘗不也是一項創舉?

另外,遊戲中雖沒有全程語言,但角色出場時的專屬音樂及 1. 揚頓挫分明的配音實在有很高的水樣,光是配音員的發音會因 的水樣,光是配音員的發音會因 角色年齡而有所區別這一點,就 傾得台灣配音界學習了。筆者挺 再歌結局及開頭動歌的音樂,有 到為後又帶者浪漫的感覺。

「小魔女啊好」、 /) 魔女蕾妮 特。及「廠」」、人、閱一、実籍蕾、幾乎 可以說都是寧為女性玩家所設計 A. · 小細對話、黃面、角色性別. · …都是依女性的积累获設計,加上 遊戲 与胡是「篠藤陽衰」、與 般養成策略 遊戲的情 兄啥啥相反, 因此擁有 明是智的女性玩家支持 名,1事堂有接續前兩項作品之 16、 遵信找到新的遺材並加以設計 出, 不但跳脫出現在盛行的幾種養 成類型 (明星下戀愛、問店 ,更 開創了新的遊戲之路!直傳玩家們 鼓勵鼓勵。但話雖如此,不論有再 好的耐作 \ 續集依舊得荀進步 \ 有 新意才能吸引玩家的 主意,否则只 會變成抄襲 模仿之下的劣質品。 [堂衙這部作品的進步究竟有多 ?婦獨玩家們。」的,想法了1





建議每週間之日去圖書館讀五小時,直到等級到達五 顆星就可以不用到圖書館了,至於採集花材最好的時間是 晚上六點到深夜兩點之間。除了採集以外,可用交換或接 受委託的方式獲得特殊花種(所以盡量接),接了任務卻 無法完成並不會影響任何數值。各種物品的交換地點有所 不同,選對地點可以減少時間的浪費;缺少種子的時候, 可以故意讓花枯死方便取種。

從三月初開始增加各屬性花壇的花力可以減少時間浪費,三月之前將等級低於五的花種到屬性為「無」的花壇中,另外栽種時選擇等級越高的花卉,對於增加花力會更有效率,由六色種子種出的高級花卉,取種的機率非常低,最好是將六色花都摘下,各種植在不同屬性的花壇增加花力。







第五代的、「回憶録」遊戲背景 設定在第四代的劇情剛結束時,雖 然有珍・耶維斯へ溫斯頓和達斯坦



較之羅拉的諸多前作内容,第 五代的遊戲劇情,顯然是較能清晰

基★機型:PⅡ-266以上

下★記憶體:64MB

兒☆光碟機:8X

IZ食操作:M、K

★PIII-550
★ 256MB RAM
★ AWE 64

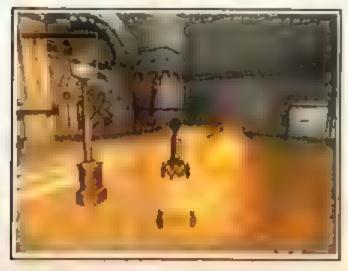
₩ Voodoo3

简★50X CD-ROM



藉由瞄準模式以鎖定敵人よ或是被

突如其來的敵人突襲個措手不及。 此正係「回憶錄」中的武器觀,需 要時,蘿拉得展現精準、快速的槍 法;不需要時,想要都沒得要。

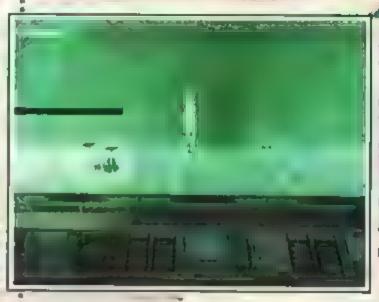


大凡歷時悠久、與蘿拉 同長 大的玩家們,對於蘿拉在遊戲裡各 式各樣的「隱隱剛剛」的叫聲(可別 想譯了),想必是耳熟能詳的、奇怪 的是,小鄉子居然在區區十六之 齡,獨特的叫聲即如此出類拔萃、 動人心弦?草民以為,這般年紀時 的「音效」,似乎應該「稚嫩」一 些才是一重點出現的背景音樂,維 持雜拉一貫的特有風格,雖說無是 太大的改變,但還也正是「占靈奇 兵」的特色不是?



「回憶録」的場置不擅四人不同 區域。可處分為十三個人關卡·每 個關卡都有隱藏性的地點。這些 「密笔」裡通常都可取得了資金

是針對蘿拉的生死未明而言。





置棄的最態與無奈…



對於收集齊全遊戲裡的「黃金玫瑰」有何影響,雖然衆 說紛紅且議論不止。唯草民迄未發現有何重大的改變。遊戲還 是在該結束的時候結束了。玩家不妨以取得數量的多寡。聊表 對於蘿拉熱愛的程度與忠貞不二之心則可。萬勿「玩物喪志」 啊!

遊戲中的絕大部分「密室」,往往是在該關卡即將結束時才會現身,或才有途徑得以抵達。因此,在過關之前,切莫以場景「似曾相識」而輕易放過,待返身再經歷 次,通常方得以發現別有洞天。在諸多關卡中,萬勿迷信武器的萬能,儘管配有槍校在身,但有些地點就是必須除卻槍校才得通過考驗。這些個時候,羅拉的搜索功能即能派上用場,即便是不起眼的鐵撬,往往也是過關的個丹妙藥哩!

e mail alex sheu@ms a hinet net



☆機 型:P-166 ☆記憶體:32MB ☆光碟機:4X ☆操 作:M·K

☆ Permedia II 常P-450 ★128MB DRAM ★32X CD-ROM ★ Magic 3D II 次SB Live Value

就。此外攻城器物的設定方面也有 出色的表現,舉凡輜重車、孔明 燈、天神鳶、霹靂車等造型均刻削 入微,讓人有耳目一新之感,其功 盘鱼玩法也确置展现了企劃的用 四、特別景在系統規劃方面。



杂統將戰場劃分為玫城戰軍時 戰 - 這在即時戰術遊戲中是首兒 的。由於這個系統的誕生, 功家只 要切換城池的標誌,便可得知目首 各據點的狀態。由於 包各據點同 時發生戰事時, 難至會有讓人應變 不及的疑慮,加上做事的戰力也會 肠者時間的狂長而增加,因此何時 應該速戰速決,何時又該先行擊守 以消耗 敵軍兵力,便成為遊戲中值 得玩味的戰略考量。



制分為攻城戰與野戰的做法並 非全無缺點,它也產生了某些副作 用。例如程式需要同時監控的地圖



三國時代的 來是亞洲遊戲業界 — 歷久不真的 临題材,即更 經歷周光榮 國系列的洗禮,勇於 举新挑戰的新作品,依然前任後繼 地勇 o 声碼市場,只為了表達對 。 感的代無限的影伽, 傲也 國。 便是這其中之一。既然相同題材的 遊戲衆多環伺,就必須具備相當程 度的特色,才带夠從激熱的競爭中 脫穎而出,以描述 國爭劃的馬低 遊戲, 自然也擺脫不了競爭的 阎



遊戲的格局相當龐大,玩家可 扮演魏、吳、蜀二國之一・挑戦遊 戲預設的一大劇情路線,這在過人

的同類產品中是首見的格局,規模 品至超越了星海争籍, 声便得几人 不得不在系統規劃申其相提並論 嚴格說來,「傲世」國」。養是有著 1星海争器)或「紅色隆成」声稱即 時戰而遊戲的農學色彩,因此人可 歸類為此類寫的遊戲,只是虧情性 較強而己。當然,擊體上還是有員 獲特的魅力, 甚至有者令人驚豔的



企畫對於 國時代前後的制度 似乎曾經進行了全盤的考證,因此 利用在科技方面的昇等上,可說毫 不費力論說有據,同時也讓人得以 略窥古代中國在民間科技上的成

遊戲響



由於「魔獸爭霸」系列已經在 即時戰術遊戲史上奠定不可磨滅的 里程碑,玩家可以發現後來同類型



的遊戲幾乎在系統上都脫離不了其 骨架或思維,甚至有畫虎不成反類 犬的遺憾。就遠方面說來,遊戲算 是比較表現突出的,儘管還是可以 看出某些影子,但我們寧願相信企 別人員已經做了最大的努力。除非 整個遊戲的與一定解的 與一樣的,就好的 與一樣的,就好的 動作遊戲一定會有劇情,射擊 動作遊戲就是要擊敗目標或對手的 道理是一樣的,即時戰術遊戲也有 具難以取代的原點性質。



這些原點性質的設計已經不能 稱為創意,例如採礦開墾系統、部 隊熟獎編組機能、建築昇級機制 等,它們都已經成為既定型態與模 組力遊戲創作者只能拿不同時空背 景的架構去費用,因此難免會予人 換湯不換藥的感受,除非那是個極 新的題材領域,但在競爭者衆的遊 新的題材領域,但在競爭者衆的遊 戲世界,能夠率先登高一呼,成為 始祖頻遊戲創始者的先知先覺,又 有多少呢?所以吾人寧願相信遊 戲創作團隊在攻城戰與野戰的分 野上,已經繳出了水準以上的成 續單。



儘管遊戲中存在著些微的缺 失,但並不影響整體的可玩度,玩 家大可扮演自己喜歡的英雄, 體驗 開創國家的艱辛歷程。例如扮演劉 備軍時,可體驗關羽過五關斬六 將、趙雲長阪坡救阿斗等著名事 **請:扮演孫權則可體驗火燒赤壁等** 歷史事件,甚至可以重現誘敵出 城、犄角之戰、追擊戰等演義中經 常可見的戰術。充份享受三國時代 英雄漕場的快感,這點可說是以往 同頻遊戲中較少見的。企劃在這方 面自然下了很大的苦心,加上表現 中規中矩的美術、帶有懷古幽情的 配樂,使這款遊戲依然擁有令人刮 目相看的成績。





在一般作戰中,首要工作就是任命武將擔任治安、科技等官員,並且機動調整稅賦,廣開民戶以便增加平民的數量,利用大量的開發與時間競爭。基本上一座城池至少需要兩處農場與工匠舖,建立這些基本設備後,接著再依序建設刀兵營、兵器坊、翰林院,此時最好有大批平民從事伐木採礦的工作,以便因應日後翰林院升級與開發的需求,當然稅收方面也必須隔機應變。

初期兵種可以弓兵做為優先考量,遇有少數步射混成的敵軍來犯時,可命武將騎戰馬出戰,將弓兵解決後,擺脫追兵立即回城,再關上城門由弓兵解決其他部隊。至於機動任務方面,大多以掩護特定人物為主,先行解決危險性較高的弓兵,引誘敵兵來到只能允許一人進出的場所——解決,使經驗隨集中在武將身上,屆時便可使用高等級的吸血或醫療特技,情勢危急時再派出預留的其他兵力。此外斬殺弓兵的技巧在於趕在其前頭,而非一路苦追,這點請牢記。





轉戰隋家四周

縱橫八萬中會一百人登場

黃易筆下超過百位人物登場! 寇徐雙龍從揚州痞子發跡開始, 一路披荊斬棘,敵友交錯, 重述小說中糾葛複雜的人物關係!



精氣神潛物質 感力身遊應變一團性系統



精、氣、神為武者立身之根本, 無論處世爭戰, 皆恃其而為之;威力、身法等, 則收戰場攻伐之效!

帶障一掃而告 極目天地南北一操煙系統





遮蔽物半透明技術,助玩家一掃眼前業障;

